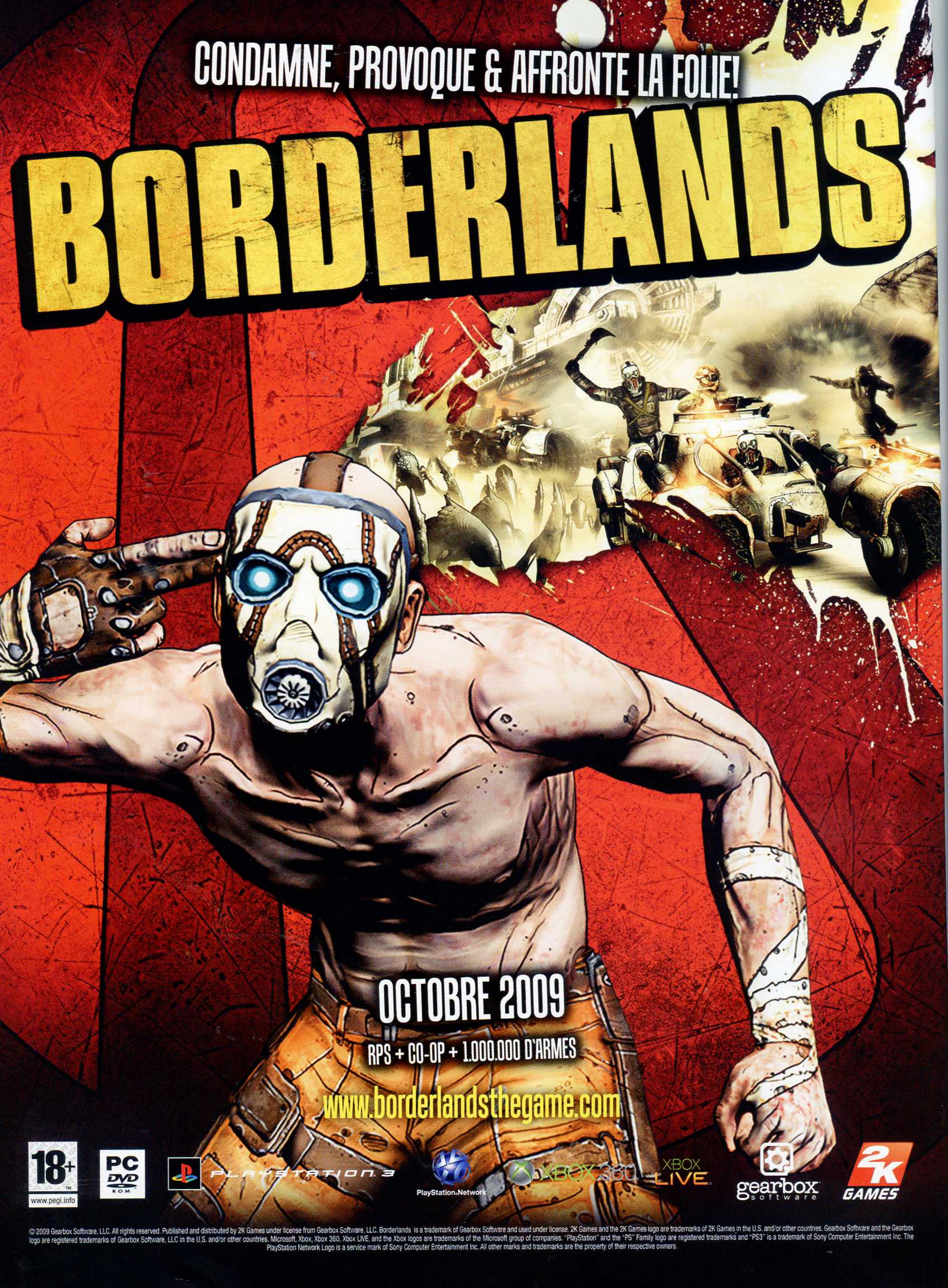

N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
222 OCTOBRE 2009
UN CALL OF DUTY XXL
MODERN WARFARE II
DE LA SIBÉRIE AU BRÉSIL NOTRE REPORTAGE SOUS LES BALLES
DOSSIER
LE JEU D'AVENTURE RENAÎT DE SES CENDRES
TESTS
BATMAN ARKHAM ASYLUM
Un jeu de fou(s)
WOLFENSTEIN La fin d'un mythe
BÊTA-VERSIONS
Alpha Protocol - PES 2010 - Divinity II - Mini Ninjas - Need for Speed SHIFT
T 02788 - 222 - F: 6,95 €
Yellow MEDIA
Numéro 222 • Octobre 2009 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 11,25 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €


CONDAMNE, PROVOQUE & AFFRONTE LA FOLIE!
BORDERLANDS
OCTOBRE 2009
RPS + CO-OP + 1.000.000 D'ARMES
www.borderlandsthegame.com
18+
www.pegi.info
PC DVD ROM
PLAYSTATION 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
gearbox software
2K GAMES

Sommaire

222 OCTOBRE 2009

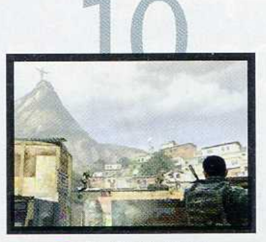
LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

Alpha Protocol 46
Command & Conquer 4 43
Divinity II: Ego Draconis 54
Machinarium 44
Mini Ninjas 50
Napoleon Total War 28
Need for Speed: SHIFT 48
Operation Flashpoint: Dragon Rising 56
Pro Evolution Soccer 2010 52
Star Wars: Le pouvoir de la Force 20
StarCraft II 40

LES TESTS DU MOIS

Batman: Arkham Asylum 66
Bionic Commando 80
Monkey Island Special Edition 72
L'Entraîneur 2010 79
Partisan 78
Resident Evil 5 74
Wallace & Gromit: The Bogey Man 70
Wolfenstein 76

10



JEU DE LA COUV

Lucky est parti à Santa Monica pour jouer à Modern Warfare II. Il en est revenu avec de gros coups de soleil mais aussi et surtout avec six pages d'infos sur le dernier FPS du studio californien Infinity Ward.

58



DOSSIER

Réjouissez-vous, Sherlock, le jeu d'aventure n'est pas mort! Bien au contraire, il semble qu'il reprend furieusement de la bête depuis quelque temps. Comment? Pourquoi? Mais où et donc or ni car? On vous dit tout!

66



TEST

Batman: Arkham Asylum est en test et de l'avis de tous les membres de la rédaction, le titre de Rocksteady est une tuerie sans nom! Enfin, c'est Arkham Asylum son nom, mais c'est une expression, vous voyez? Vous voyez hein?

90



RÉSEAU

Le coup de cœur ce mois-ci, c'est League of Legends, tout bonnement le meilleur DotA-like en service. Et en plus, c'est gratuit! Compte-rendu de nos furieuses premières parties.

ET AUSSI...

Courrier des lecteurs 8
Déclaration d'indépendance 32
Dossier L'aventure, Un genre qui se conjugue au passé? 58
Édito, news 16
Jeu de la couv' 10
Lexique 106
Matos C'est quoi! 100
Matos News 98
Matos Test AMD Phenom II X4 965 Black Edition 103
Matos Test SSD Intel 34 nm Vs WD Velociraptor 102
Matos Top hard 104
Quoi de neuf 84
Réseau – Au secours Battlefield Heroes 92
Réseau – Au secours NEOTOKYO 94
Réseau – Free to play 89
Réseau – League of Legends 90
Réseau – Mods 88
Réseau – Net News 86
Réseau – WoW Ultimate: L'Île des Conquérants 96
Sommaire DVD 6
Top Rédac 64
Utilitaires 82

JOYSTICK n° 222 - OCTOBRE 2009

JOYSTICK n° 222 - Octobre 2009
Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social: 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél.: 01 41 27 38 38 Fax: 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale: Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration: Jane Méline
Principal actionnaire: WM7
Directrice de la publication: Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines: Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale: Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine: Xavier Levy
Prix au numéro: 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél.: 01 44 84 05 50 – Fax: 01 42 00 56 92
e-mail: aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros): 72,28 euros
Étranger Tél.: 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions: Brice N'Guessan
Rédacteur en chef: Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chef de rubrique Tests: Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique Rézo: Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de rédaction: Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste: Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro:
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Mathieu « Clint » Chartier, Cicciolino, Damien « Savonfou » Coulomb, Nicolas « Elgarion » Delattre, Christophe « Chris » Delpierre, Cyril « Cyd » Dupont, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, David « Krakoukas » Vandenbeuque. Et Nicolas Buchet de Neuilly, Charlotte Calament, Carole Renaudin, Marie-Claude Rodriguez, Matthieu Serres.

PUBLICITÉ
Tél.: 01 41 27 38 38 – Fax: 01 41 27 38 00
Directeur exécutif: Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo: Vincent Saulnier
Directeur de Publicité: Didier Péchon
Directeur de Clientèle: Willy Weingartner
Responsable trafic: Maguy Édouard

OJD PRESSE PAYANTE 2007

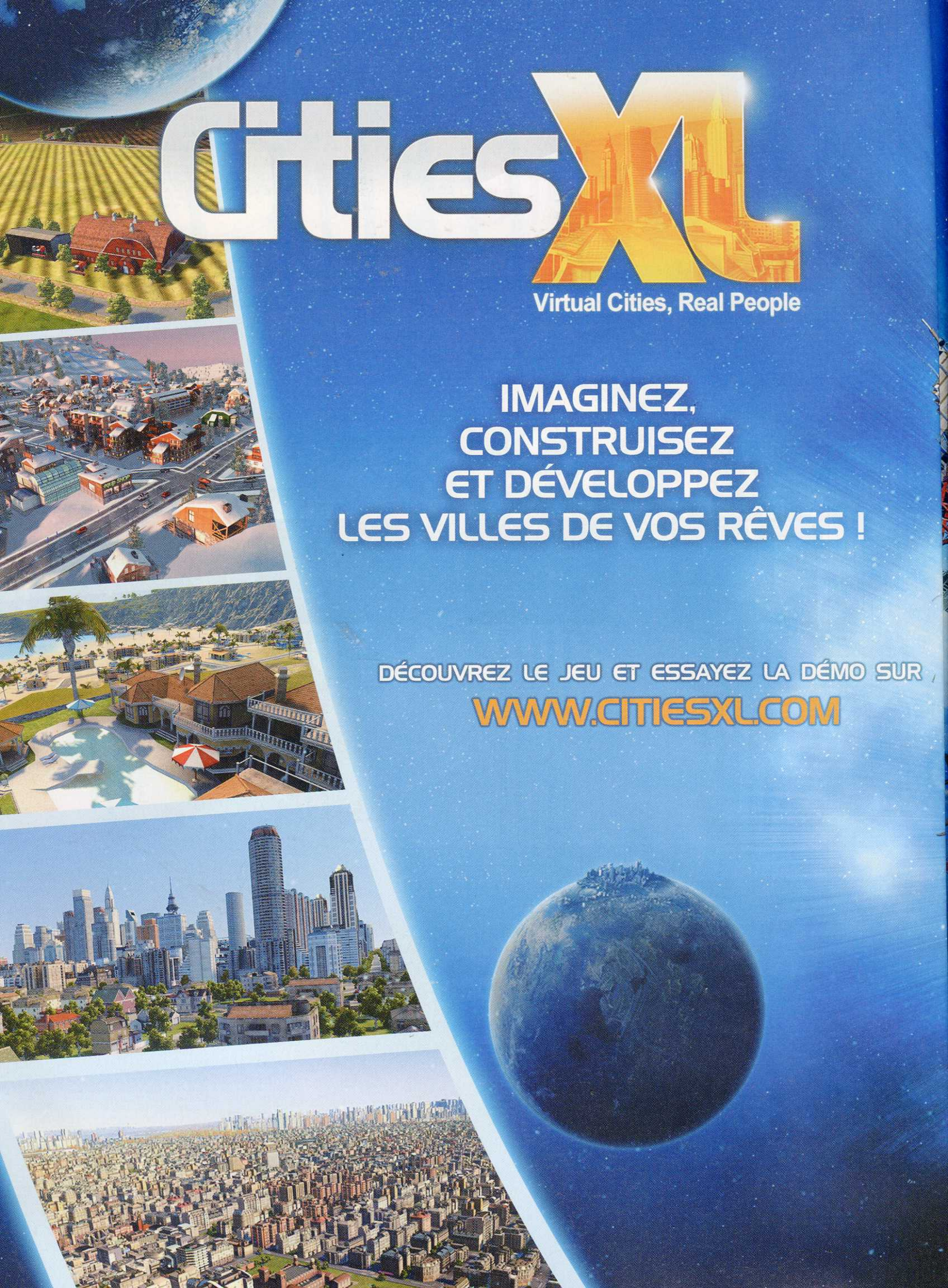
FABRICATION
Responsable de la fabrication: Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication: Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)



DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion: Vincent Alexandre
Responsable abonnement: Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro: Jacky Cabrera
Anciens numéros: 01 44 84 05 50
Distribution: SAEM Transport Presse
Impression: Stige. Siège social: San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal: à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN: 1145-4806.

COUVERTURE
© Infinity Ward/Activision Blizzard

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY



Cities XL
Virtual Cities, Real People
IMAGINEZ,
CONSTRUISEZ
ET DÉVELOPPEZ
LES VILLES DE VOS RÊVES !
DÉCOUVREZ LE JEU ET ESSAYEZ LA DÉMO SUR
WWW.CITIESXL.COM



PC
DVD
ROM
FOCUS
HOME INTERACTIVE
MONT
CRIST



CD-Rom DVD-Rom

sommaire

#222

Comme chaque année, la rentrée promet quelques belles expériences vidéoludiques. Pour passer en douceur de la plage ensoleillée au calme froid de votre bureau, voici donc une pléthore de démos, dont Batman: Arkham Asylum, et un joli jeu complet, Faces of War. Have fun!

Sundin

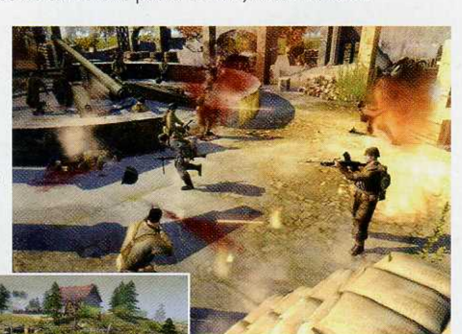
LE JEU COMPLET

FACES OF WAR

Genre: Stratégie en temps réel
Développeur: Best Way
Éditeur/Distributeur: Ubisoft
Site officiel: www.facesofwargame.com/
Config minimum: CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
Config recommandée: CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 128 Mo

En résumé

Dans Faces of War, il y a War. Et quand il y a War dans un titre de jeu, vous avez toutes les chances que ce soit un FPS ou un RTS. Pour cette fois, ce sera un RTS. Et quel est le thème le plus en vue dans le RTS? La Seconde Guerre mondiale! Bien! Ici, vous aurez droit aux escarmouches en Europe entre l'été 44 et le printemps 45. Classique, me direz-vous? Assurément. Pourquoi y jouer alors? D'abord parce qu'on vous l'offre gracieusement – c'est une bonne raison quoi qu'on en dise –, ensuite parce qu'on sent que les Russes de Best Way se sont décarcassés pour trouver des idées originales.
Je pense notamment à la gestion des troupes. Aussi, les plus tatillons d'entre vous pourront presque contrôler chaque unité individuellement, et ne tarderont pas à le voir, cette donnée change pas mal de choses sur le terrain! Ajoutez à ça un moteur graphique et une physique de bon aloi pour obtenir un RTS ma foi très honorable. Allez zou, à la guerre!





LA DÉMO CHAUVE-SOURIS

BATMAN ARKHAM ASYLUM

Genre: Action/Aventure
Développeur: Rocksteady Studios
Éditeur/Distributeur: Eidos Interactive
Config minimum: CPU 3 GHz, 1 Go de Ram (2 Go sous Vista), Carte vidéo 256 Mo
Site Internet: www.batmanarkhamasylum.com/

En résumé

Batman: Arkham Asylum, on vous en parle un peu plus loin, dans la rubrique test. Alors ce serait fâcheux de vous spoiler en disant que c'est le jeu du mois, qu'il a 9/10 et un joli logo Megastar, que c'est Savonfou qui l'a testé et que ses qualités sont innombrables. Fâcheux, non? Oui, c'est bien ce que je pensais. Alors je ne vais pas spoiler.





LA DÉMO

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

Genre : FPS
Développeur : Techland
Éditeur/Distributeur : Ubisoft
Config minimum : CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Site Internet : http://callofjuarez.fr.ubi.com/demo/splash.php

En résumé

Avec un peu de retard, Ubisoft nous propose une démo pour son sympathique Call of Juarez : Bound in Blood, à qui nous avions mis 6/10 dans notre spécial été. Ceux qui avaient donc hésité à acheter ce shooter au pays du Far West pourront donc se faire une idée par eux-mêmes, et se convaincre par la même occasion que nous sommes les meilleurs testeurs de la galaxie.







Les autres fichiers

DÉMOS
- Demigod
- Fuel
- Resident Evil 5 Bench
- Tales of Monkey Island, Episode 1

JEUX INDÉPENDANTS
- Somnia
- Time Gentlemen, Please

DRIVERS
- ATI Catalyst 9.7 Vista et XP
- Nvidia ForceWare 190.38 Vista et XP

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@yellowmedia.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Yellow Media n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Yellow Media ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Yellow Media ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@yellowmedia.fr Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

Styx défoncé

Bonjour Messieurs de Joystick. Je viens de recevoir mon spécial été et au hasard je tombe sur le test de SFIV... D'abord la note : 6 ! Ensuite le voisin : « Ta gueule ! ». Je lis l'article de M. Styx car il a sûrement de bonnes raisons et là, les bras m'en tombent. Pour comprendre, revenons en 1992, je passais des heures avec les potes et le fréro sur SFII sur Super Nintendo. « Je prends la gagne ! », ça en jetait velu ! Et un Perfect sur le cousin, ça calme. Bien sûr, j'attendais le 4 depuis des lustres, je l'avais même acheté sur PS3 pour y jouer chez mon frère à l'occaz. Alors évidemment, je me suis rué sur la version PC. Let's get back to 2009, avec cet article qui... olala, qu'est-ce que c'est que ces reproches ? Sans déconner : trop gourmand, des exigences matérielles énormes, obligé d'investir dans un stick hors de prix, difficile d'accès... Je joue à Street Fighter avec un C2D 6600 à 2880 MHz et une ATI 4850, c'est tout à donf en 1680*1050 AA compris et filtre exclusif de temps en temps, c'est totalement fluide. Vous l'avez testé avec un PC de 1992, non ? Sérieux, là je ne comprends pas, je n'ai pourtant pas un PC de tueur mais venez voir, c'est parfait ! Oh ! Ensuite l'équipement, là, un scoop. Ce genre de jeu ne se joue pas au clavier... ben non, qui peut prendre cet argument au sérieux ? Je joue avec une manette de PS2, je vous promets que ça se trouve à 10 euros avec l'adaptateur, pas la manette 6 super-boutons que vous décrivez ou un super-stick à 150 euros. Et les jeux de courses qui pullulent sur nos jolis PC ? Vous jouez à GRID au clavier, vous ? Un volant/pédalier, ce n'est pas de l'investissement ça ? La difficulté d'accès, O.K., la technique nécessaire, O.K, ben je dis « Heureusement » et « Comme à l'époque ! ».

Un football manager, c'est accessible ? Il ne prend pas un vieux 6. Cela étant dit, je ne vois pas pourquoi un PC ne pourrait pas avoir droit aux jeux de baston, la fluidité est au moins aussi bonne que sur console et l'AA le rend infiniment plus beau, on profite de notre surpuissance. Et puis la télé, ma femme la squatte alors laissez vivre les jeux de baston sur PC. Enfin voilà, pas d'accord avec Styx le Dams, pas d'accord du tout, vous pouvez vous singulariser mais il faut rester crédible. Alors maintenant, soit je n'ai pas de réponse, soit vous me pendez sur la page publique... c'est la vie, on se fâche mais au fond, on s'aime bien.

Dams le rouge (63)

Beuhhh
Alors oui, le Styx a pété un plomb sous la chaleur estivale, ce qui est étonnant pour un Toulousain. En même temps, ceci explique peut-être cela... Bon pour être honnête, le Styx a dû avoir un problème émotionnel avec ce jeu puisque, depuis, il a décidé de mettre en pause sa collaboration avec Joystick. Je ne dis pas que cela à un rapport direct mais je ne dis pas le contraire... Une chose est sûre, une fois reçue la version finale du jeu et que nous y ayons passé un peu de temps, nous lui avons fait découvrir les joies du Street Fighting IRL. Quelques dents cassées plus tard, il a reconnu son erreur et avec cette réponse, l'ensemble de la rédaction la sienne... Du coup, Street Fighter IV est incontestablement le meilleur jeu de combat sur PC (en même temps c'est l'un des rares...) et s'il remet les pieds à la rédaction dans les jours qui viennent, nous lui prodiguerons une petite pichenette de rappel !

COURRIER

par Death Pote

Plus de pages

Bonjour cher Joystick. J'ai quelques idées à vous exposer afin d'augmenter le nombre de pages de notre magazine favori. Pourquoi ne pas inclure votre hors-série WOW dans les autres Joystick de l'année à raison de 14 pages de plus. Faire un petit article sur le développement plus que foireux de Duke Nukem Forever, car avec tout ce qui s'est passé y a de quoi faire. Ajouter à cela une petite interview du personnel, car bosser plus de 12 ans sur le même jeu ils sont sûrement quelques mots à nous glisser. De plus, j'ai pris goût à collectionner les cartes de jeu World of Warcraft, serait-il possible d'en inclure plus régulièrement et nous refiler SWAT 4 en jeu complet ?

Feu Vert

Bonjour Feu Vert
L'idée est bonne, mais difficilement réalisable. En effet, le HS Wow est réalisé en parallèle au numéro courant et il est difficile d'inclure des pages tous les mois. Qui plus est, cela obligerait les lecteurs du HS à acheter Joystick ! Pour ce qui est de Duke Nuke'm Forever, c'est une idée intéressante. Nous allons y travailler. De plus, au risque de paraître désabusé, il y a peu de chances que l'équipe ait réellement travaillé pendant 12 ans car, si c'était le cas, nous aurions eu quelque chose de concret à nous mettre sous la dent. Fans de cartes WOW ? Nous en offrirons dans les mois à venir mais si l'envie est trop forte, il existe de bons dealers de cartes WOW en France... Et, en plus, le prix de la dose est abordable (mais il faut en consommer beaucoup pour arriver à l'extase...) Enfin, pour SWAT 4 en jeu complet, ce n'est pas du tout prévu pour l'instant...

Contre l'alcoolisme

Messieurs les reporters de Joystick, j'ai le pouvoir de faire interdire la vente de Mojitos dans les bars de la planète. Donc pour vous éviter cette catastrophe, je vous conseille de faire un reportage sur Quantic Dreams et leurs jeux en cours (Heavy Rain, et un Nomad Soul 2, ça existe ? et Fahrenheit, quel bilan en tirer ?). À la bonne vôtre !

Stibi

Bonjour, heureusement, malgré tout votre pouvoir, vous n'êtes pas près de nous empêcher de boire des Mojitos... Car :
1 : Heavy Rain est une exclu PS3 et, pour notre part, c'est tant mieux. De ce que nous en avons vu et, surtout, nos collègues consoleux, il ne s'agit ni plus ni moins que d'un énorme QTE, plus proche de Dragon's Lair que d'un véritable jeu d'aventure.
2 : Qui plus est, et cela n'engage que moi (Death Pote), Fahrenheit était à la limite de l'escroquerie. Le scénario « élastique » montrait ses limites dès la première scène et surtout, partait en vrille à la moitié du jeu. Je passerais sous silence les nombreux QTE qui ont totalement gâché mon plaisir.
3 : Enfin, pour ce qui est d'un Nomad Soul 2, laissons déjà nos chers petits Français finir leur jeu « révolutionnaire » et nous verrons bien. Il est vrai, néanmoins, qu'il serait agréable que la série revienne... à condition qu'elle garde l'esprit du premier et non celui des dernières productions du studio.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél. : 01 44 84 05 50

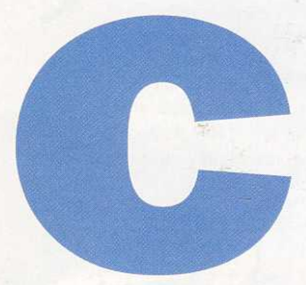
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@yellowmedia.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@yellowmedia.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Modern Warfare 2 Modern

Call of Duty 4. Quelque 43 millions de jeux vendus, des dizaines de milliers de joueurs qui s'étripent chaque jour sur le Net, un succès commercial et critique rarement égalé dans l'Histoire du jeu vidéo. Le hall d'entrée des studios d'Infinity Ward croule sous les récompenses. En toute une existence, la grande majorité des développeurs n'obtiendra jamais le tiers de ces trophées. Pourtant les Californiens se sont confectionné une véritable collection avec seulement trois Call of Duty. Au milieu de la masse, un seul captive mon attention. Il date de 2004, n'est pas signé et récompense le Rookie studio de l'année, soit le meilleur studio débutant. Il leur a été remis pour Call of Duty premier du nom. À l'époque, on aurait pu croire à un coup de chance, comme toujours quand Sundin remporte un match de tennis, mais aujourd'hui... ces mecs sont des machines. Tel Midas, dès qu'ils touchent un PC, ils en sortent un hit planétaire.





Quand Roach est allé voir son pote Soap, il l'a trouvé ivre mort sur son canapé. « - Ben qu'est-ce qui va pas mon vieux ? », lui lance Roach. « - Tous mes copains sont morts ! », lui réplique Soap. « - Pas moi ! Tu sais ce qu'on devrait faire ? On devrait aller à Rio, boire quelques verres ». « - Et brûler des bagnoles ? ». « - Si tu veux. ». Six heures plus tard, le Brésil était en guerre. C'est bon d'avoir des amis.



Cliffhanger

Je m'attends à en prendre plein les yeux. Pourtant en salle de test, mon premier contact avec le jeu, c'est Cliffhanger, le niveau enneigé dévoilé lors du dernier E3. Déception. Oui, le joueur n'incarne plus Soap, héros de CoD4. Oui, Roach, le nouvel élu, a un radar sur son fusil qui repère les battements de cœur lui permettant de flinguer en aveugle. Oui, ils posent des explosifs en douce dans une base sibérienne en se cachant dans le blizzard. Oui, ils... Hé ! Attendez, j'ai pas vu ça ! Soap a été capturé. Plan à l'américaine, en une fraction de seconde Roach dégaine un détonateur, presse la gâchette. L'instant d'après, comme prise dans la glace, la scène se fige. Plus de musique sinon une grosse basse sourde, en arrière-plan la base s'embrase au ralenti, les véhicules explosent. Il pleut du feu sur la Sibérie. Les gardes font volte-face. Trop tard, le piège s'est refermé sur eux. Comme un météore la musique éclate, deux par deux les balles fusent du flingue de Roach. Un, deux, trois... six gardes s'effondrent. Du vacarme s'élève une sirène, Soap se réarme. L'action se dégèle

PAR Lucky

GENRE : FPS BLOCKBUSTANT
ÉDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : INFINITY WARD/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : 10 NOVEMBRE 2009


fare 2 Modern Warfare 2 Modern Warfare 2 Modern



Négatif ! Il a réussi à planquer son hélico ! J'ai jamais vu un si bon piloté...

et repart comme un boulet de canon. Tête baissée on replonge en plein Call of Duty : dehors, c'est la grosse fusillade de surréaliste, sans temps mort. La suite, l'E3 l'a dévoilée. Un gagne terrain pur et dur. Garde après garde, Soap et Roach se taillent un chemin vers une paire de motoneiges et se font la malle. Comme je l'ai déjà écrit à propos de la série, c'est avec ce genre de scène que Call of Duty s'est fait un nom. Cinq secondes de jeu extrêmement soignées sur tous les plans visuel, sonore et rythmique qui harponnent le joueur, le gonflent d'adrénaline et le replongent en plein carnage. Seulement voilà : Modern Warfare 2 n'est plus un Call of Duty.

20h30, Joy s'empare du comptoir du bar chilien. En force.





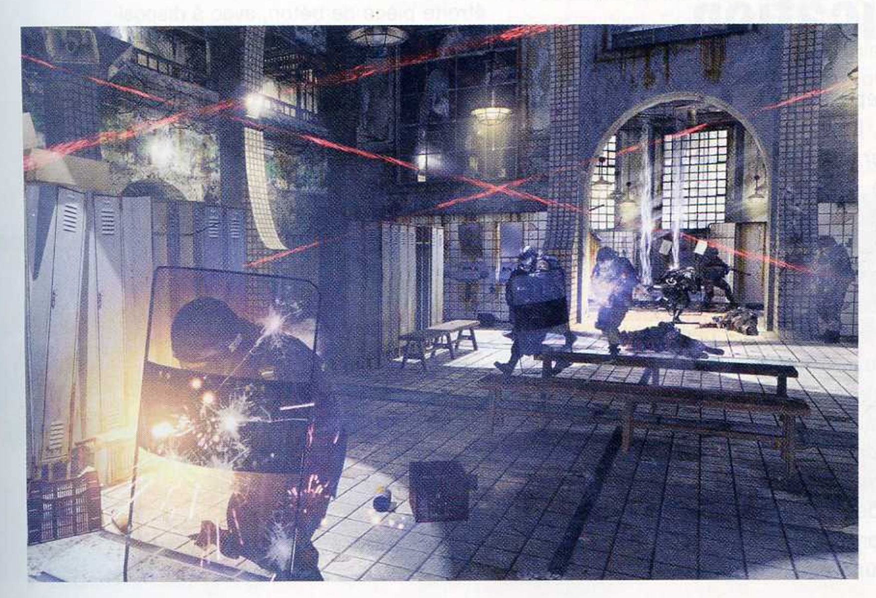
Le devoir
ne les appelle plus

Pour ceux qui monteraient trop souvent en voiture avec Yavin, et auraient embouti trop de platanes, rappelons les faits. En 2003, Infinity Ward sort Call of Duty. Le FPS Seconde Guerre mondiale connaît un succès immédiat et récolte les applaudissements de la presse et du public. Devant un tel engouement, le studio récidive en 2005 avec un jeu ingénieusement baptisé Call of Duty 2. Rebelote, le titre se vend par cargos entiers, le multi est une tuerie sans nom, les fans accourent par millions et sur le passage des développeurs, les femmes jettent spontanément leur petite culotte en hurlant d'excitation. Voyant s'amonceler les dollars, Activision, éditeur du studio californien, a une idée géniale : faire un Call of Duty par an. Hélas, Infinity Ward n'a, au figuré, que deux bras. Aussi décide-t-on de faire appel à Treyarch pour accélérer la cadence. 2006, le petit nouveau sort un Call of Duty 3 dans lequel il est toujours question de plomber du nazi, et d'empaler Hitler sur un drapeau américain. Banco ! Le succès est encore au rendez-vous. Néanmoins, les retours sont plus critiques. La magie opère moins. Il en sera de même pour le CoD5 de Treyarch tandis que le CoD4 d'Infinity Ward n'en finit plus de contenter les foules. Aujourd'hui, il semblerait qu'un différend oppose les créateurs de la série à Activision. Un jour le rejeton d'Infinity Ward se nomme Modern Warfare 2, le lendemain on le rebaptise Call of Duty 6 : Modern Warfare 2 avant de revenir au premier choix. Qui croire ? Pour démêler cette affaire, je suis allé m'entretenir avec Jason West, project leader du soft. « World at War ? Ce jeu n'existe pas !



Infinity Ward capture lui-même le son de ses armes à feu en tirant dans des champs. Oui, même pour le lance-roquettes.

Il y a Modern Warfare et Modern Warfare 2. Une seule et même histoire, celle de Soap et de la Task Force 141 ». Comment ça « ce jeu n'existe pas » ? Serait-ce une emphase visant à me faire comprendre une fois pour toutes que ce jeu est la suite naturelle du dernier Infinity? Pas sûr. Au ton du Monsieur, il est clair que Treyarch et Infinity Ward ne partent pas le dimanche, main dans la main, se rouler dans l'herbe autour d'un pique-nique. Ce serait même plutôt la guerre froide. Mais comme se plaît à le répéter Jason : « Ça n'est parce qu'on ne porte pas le nom de Call of Duty que l'on n'est pas un vrai Call of Duty. Prenez le second Star Wars, personne ne l'appelle Star Wars : l'Empire contre-attaque. Vous dites l'Empire contre-attaque et la parenté va de soi ». Vrai. Mais mes questions avaient tout de

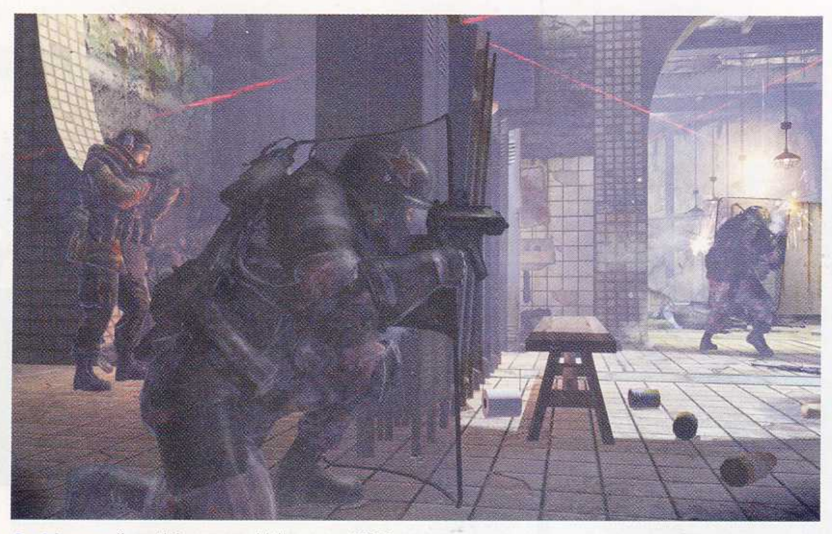




même jeté un froid. Il fallait briser la glace, ou à défaut de la briser, la faire fondre sous le soleil de Rio de Janeiro.

La Cité de Dieu

Changement de décor, changement d'ambiance. Retour en salle de test pour découvrir un second niveau de la campagne solo. Quelque part dans un bidonville délabré écrasé de ciel bleu, Roach est assis à l'avant d'une fourgonnette bringuebalante. Au rétro se balance un sticker I love Rio. Sur le tableau de bord, une Vahiné en plastique danse au rythme des amortisseurs. Les murs sont de brique rouge, les terrains de foot n'ont pas d'herbe et les passants arborent de clinquantes chemises à fleurs… J'ai l'impression de me balader dans les favelas du film La Cité de Dieu. Pour parfaire le tableau, il ne manquerait plus qu'une petite guitare manouche en fond sonore. Hors de question. Le chauffeur file une voiture transportant un suspect. Ladite voiture se range sur le trottoir, échange deux mots avec un badaud et la seconde suivante, le sang du chauffeur de la fourgonnette éclabousse le pare-brise : la Task Force est repérée et sa cible s'enfonce dans la ville. Sous la direction de Soap, Roach et son escouade s'emparent de la ruelle et font parler la poudre. C'est le chaos. La volaille des marchés et les civils courent dans tous les sens. La traque commence entre les maisons basses. Les snipers se planquent aux fenêtres, les miliciens jettent des grenades depuis les toits. Au sol, les combattants sentent la gomina et le deal de cocaïne. Un virage, un autre. Contre-jour, reflet de soleil parfait puis… Pfff! Au loin, la Task Force aperçoit le Christ Rédempteur juché sur son mont Corcovado. Cette apparition comme toujours a été finement calculée pour en mettre plein les yeux du joueur,



Ambiance discothèque soviétique en 1974.

Need support here !

Infinity Ward a d'ores et déjà annoncé que le jeu serait suivi d'au moins deux DLC. Ce qu'on sait moins en revanche, c'est que le studio compte supporter les mods sur la version PC du jeu. Pas tout de suite vraisemblablement, mais cela viendra en temps et en heure.

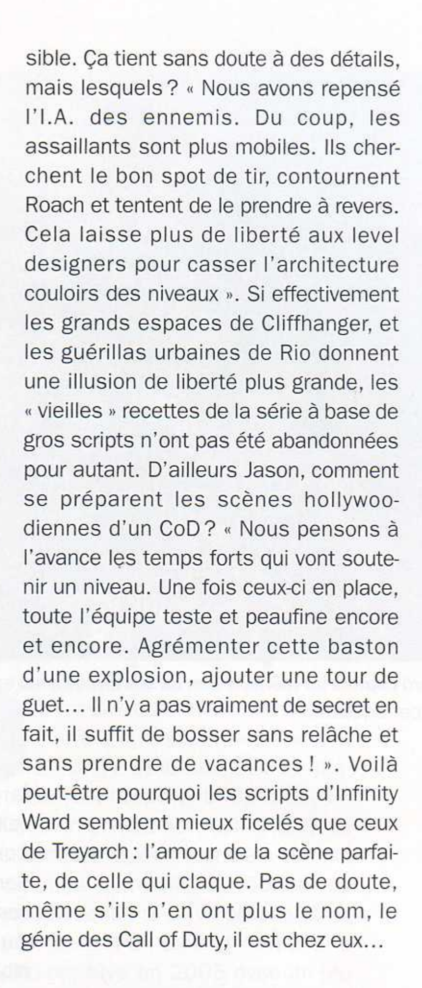


et ça marche. Ce niveau m'a laissé une forte impression de liberté. La progression semble plus fluide que dans les épisodes précédents, plus naturelle, mais nous y reviendrons. Pour l'heure, quelques minutes plus tard, tous les radars convergent vers une masure délabrée. Il y a du monde derrière Roach. Plus il bute de terroristes, plus il semble y en avoir. Il court se mettre à couvert quand à deux pas de l'entrée, la fenêtre du second étage explose. Dans un magnifique ralenti 100 % hollywoodien, Soap et le suspect s'écrasent sur une carcasse de bagnole. Telle une nuée de zerglings, les membres de la Task Force 141 fondent sur les assaillants de Roach et, tel un merveilleux Deux Ex Machina, règlent la poursuite dans un bain de sang. Mission accomplie. Roger.

Secrets de fabrication

Abasourdi, je repense à ce Rookie studio Award. Infinity Ward, petit prodige d'hier, a fait un chemin considérable. Modern Warfare avait tourné le dos à la Seconde Guerre mondiale ? Modern Warfare 2 va définitivement couper les ponts. Dans ces favelas, la grisaille qui caractérisait la série Call of Duty s'est vue balayée par une avalanche de soleil et de couleurs chaudes, de brique rouge et de chemises à fleurs. Ce raid sur Rio constitue une approche très différente de l'esprit Call of Duty. Il n'en reste que l'essentiel. Les grosses fusillades qui tachent bien sûr, mais aussi la pression du troufion encerclé chargé d'une mission impossible. Ça tient sans doute à des détails, mais lesquels ? « Nous avons repensé l'I.A. des ennemis. Du coup, les assaillants sont plus mobiles. Ils cherchent le bon spot de tir, contournent Roach et tentent de le prendre à revers. Cela laisse plus de liberté aux level designers pour casser l'architecture couloirs des niveaux ». Si effectivement les grands espaces de Cliffhanger, et les guérillas urbaines de Rio donnent une illusion de liberté plus grande, les « vieilles » recettes de la série à base de gros scripts n'ont pas été abandonnées pour autant. D'ailleurs Jason, comment se préparent les scènes hollywoodiennes d'un CoD ? « Nous pensons à l'avance les temps forts qui vont soutenir un niveau. Une fois ceux-ci en place, toute l'équipe teste et peaufine encore et encore. Agrémenter cette baston d'une explosion, ajouter une tour de guet… Il n'y a pas vraiment de secret en fait, il suffit de bosser sans relâche et sans prendre de vacances ! ». Voilà peut-être pourquoi les scripts d'Infinity Ward semblent mieux ficelés que ceux de Treyarch : l'amour de la scène parfaite, de celle qui claque. Pas de doute, même s'ils n'en ont plus le nom, le génie des Call of Duty, il est chez eux…





Collecteur d'étoiles

Le monde est bien fait, parce que moi aussi j'étais chez eux. Durant des nuits, j'ai prié mon bon génie qu'il me laisse jouer à ce fameux Modern Warfare 2. Exaucé ! Je suis dans une étroite pièce de béton, avec à disposition toutes les armes du jeu. Au fond, une porte donne sur un petit labyrinthe





Quelqu'un a pensé à la bière ?

balayé par des lasers de snipers. Le plan est simple : traverser la salle. Les ennemis arrivent par vagues, tantôt à découvert, tantôt protégés par un bouclier antifeu. Un coup de crosse, je pique le bouclier, balance une grenade dans la petite côte... qui me revient dans la tête. Avant, le moteur physique ne gérait pas ça ! Bref, je continue, une mine par ici, un coup de kalash par là, un sprint final et je ressors de ce traquenard couvert de gloire. Partie terminée, comme se l'entendent souvent dire les amants de seconde zone, « c'était court mais intense ». Jouais-je en multi ? En solo ? Ni l'un ni l'autre, en Special Ops ! Aux quatre coins du Net, les joueurs parlent de lui comme d'un mode coopératif. Remettons les pendules à l'heure. Le Special Ops est avant tout un mode « défis » à jouer seul ou à deux. Le deal est simple : si vous finissez une mission en facile, en normal ou en difficile, vous gagnez une, deux ou trois étoiles. Au total, ce sont quelque 25 challenges qui vous attendent. Course en motoneige, épreuve d'endurance (tuez 70 ennemis sans mourir) ou dieu seul sait quoi encore. Les types de défis sont nombreux. Le truc qui me chiffonne dans cette affaire, c'est que ce genre de courtes parties se prêtent vachement plus à une soirée bière/pizzas/console qu'à du jeu via Internet. En lan ? Peu probable que ce soit meilleur que le « vrai » multi. Non, plus j'y pense et plus je me dis que c'est un pur truc console. Ce Special Ops n'a rien pour séduire le joueur PC sinon le gamer solitaire envieux d'améliorer son skill.

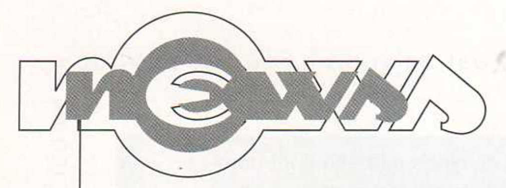
Il ne manquait qu'Aznavour

Au détour d'un couloir, par un hasard que j'imagine forcé, j'ai croisé le rappeur 50 Cent accompagné de quelques gorilles et d'un essaim de bombes atomiques blondes platine. L'espace d'une seconde, j'ai eu envie de lui balancer une grande tape dans le dos avec un « I love niggas ! Cause niggas are me ! », mais étant plus pâle que mon frigo, je me suis ravisé. Plus tard j'ai appris qu'il venait prêter sa voix au mode multi du jeu. Deux pas plus loin, ce sont Benji et Joel Madden, les guitaristes/chanteurs du groupe teen punk Good Charlotte, qui y allaient de leur « quand je vois des jeux comme ça, j'adorerais avoir 9 ans aujourd'hui ». Eux, en revanche, je ne sais pas ce qu'ils foutaient là. Bosseraient-ils sur la B.O. ?



Le mot de la fin

Après avoir mûrement étudié le calendrier astral, et constaté l'alignement parfait des constellations de l'ours disco et du pingouin double borgne, je me suis décidé à hasarder quelques questions sur le multi avec un : qu'est-ce qui pourrait convaincre un joueur de CoD4 à switcher vers Modern Warfare 2 ? Et tel fringant demi d'ouverture, Jason West m'a botté en touche « plein de choses vraiment ». De nouvelles Perks ? Oui. De nouveaux guns ? Oui. Des véhicules ? Non. Infinity Ward réitère sa volonté de favoriser le combat rapproché qui a rendu Call of Duty célèbre. Car c'est bien ça finalement. Avec Modern Warfare 2, le studio ne semble pas jouer la carte de la révolution. Fidèle à lui-même, Infinity Ward m'a tout l'air de nous préparer une campagne solo qui tabasse et connaissant les bonhommes, le mode multi n'a aucune raison d'être moins excellent que sur CoD4. Pourtant pour nombre de joueurs, la majorité même, c'est bien lui qui va faire la différence. Car si Modern Warfare a marqué un tournant décisif dans la série Call of Duty, ce Modern Warfare 2 surprend moins. La claque visuelle n'est plus celle de 2007 et l'univers, même s'il a gagné en saveur (avec Rio notamment), est déjà familier à nombre de gamers. Je comptais terminer ce papier en clamant que ce jeu serait une véritable tuerie, mais ça sent un peu la déprime, non ? Ben c'est tout le problème d'Infinity Ward : on s'attend tellement à ce qu'ils soient excellents que quand ils le sont, personne n'est surpris. Alors n'espérez rien de neuf, mais attendez-vous à un FPS exceptionnellement bon, du genre qu'on ne voit qu'une fois tous les deux ans. Parce que sans hésitation, j'annonce que Modern Warfare 2 est déjà un FPS de référence.



Prêchi-prêcha

Clé de la réussite sociale, le degré de confiance en soi peut atteindre des sommets insoupçonnés chez certains individus. J'en veux pour preuve le brave Ralph Fulton (lead designer) de Codemasters qui affirme que DiRT 2 sur PC sera le « plus beau jeu de course de l'histoire ». Rappelons que la sortie du titre a été décalée au mois de décembre afin que Ralph puisse se la raconter dans les médias du monde entier.

Au risque de passer pour un vieux con aigri et jamais satisfait, je ne peux m'empêcher de dire que les éditeurs de jeux, ou du moins les personnes responsables de planifier les sorties, marchent sur la tête. En effet, ils s'obstinent pendant des années à sortir tous leurs meilleurs jeux pendant les fêtes de fin d'année, avec pour conséquence de voir les ventes de la plupart d'entre eux friser le ridicule.. alors j'espérais qu'ils en tireraient des enseignements. Et, pendant quelques semaines, j'en ai eu l'impression. J'ai toujours pensé que sortir le nouveau Splinter en même temps qu'Assassin 2 (ou Singularity au même moment que Modern Warfare 2) était contre-productif, et j'ai reçu agréablement la nouvelle que ces titres ne sortiraient qu'en début 2010. Mais lorsque tous les éditeurs commencèrent à décaler la majorité de leurs jeux à cette même période, j'en suis venu à la conclusion que l'histoire allait se répéter, mais cette fois en mars… Alors, Messieurs, Mesdames, pourquoi vous obstinez-vous à sortir tous les titres intéressants dans une fenêtre aussi courte ? Pour tuer la concurrence, me répondrez-vous ! Pourtant, je ne peux m'empêcher de penser qu'à ce jeu, c'est surtout les joueurs qui en pâtissent. Alors, plutôt que de nous obliger à faire des choix cornéliens, n'oubliez pas que l'été est également une période propice à passer du temps sur son PC. Et, même si je bave d'avance sur les sorties prévues dans les quelques mois à venir, je préférerais pouvoir me rassasier toute l'année plutôt que de friser l'indigestion quelques semaines et crever la dalle le reste du temps… Quant à vous, lecteurs, j'espère que vous avez profité de ces vacances pour vous mettre à la diète de jeux car les mois à venir s'annoncent gargantuesques…

DITO

Death Pote

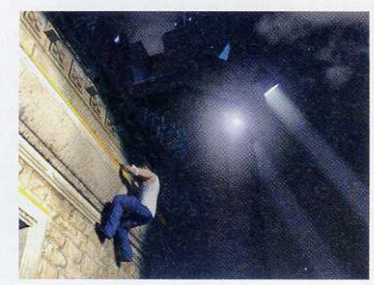


Electronic Arts…

…pourrait bien déterrer ses licences Populous, Theme Park, Road Rash et Wing Commander dans un avenir plus ou moins proche. Une bonne nouvelle… pour les plus de 30 ans.

La belle et la belle

Dans le joyeux monde des séries télé, il y a du bon, du moins bon, et du très mauvais. Je vous laisse décider dans quelle case vous mettez Prison Break pendant que je vous annonce le développement d'un jeu basé sur la licence et prochainement (mais on ne sait pas quand) édité par les Allemands de Koch Media. Mon petit doigt me dit que nous allons avoir affaire à une version moderne de l'ancestral The Great Escape (basé sur le film La Grande Évasion) sorti en 1986 sur Amstrad CPC et autres machines 8-bit.



BATMAN™

ARKHAM ASYLUM

PREPAREZ-VOUS A SOMBRER DANS LA FOLIE

DISPONIBLE A PARTIR DU **28 AOUT** WWW.BATMANARKHAMASYLUM.COM


PLAYSTATION 3




















Tombé sur la tête

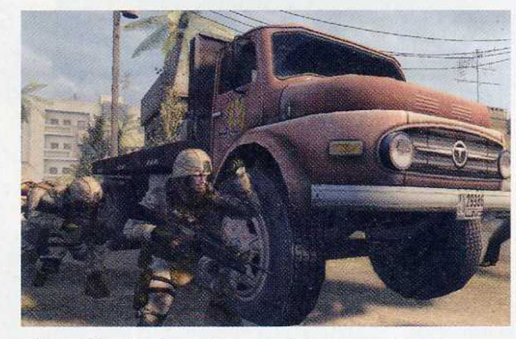
Coupables ! C'est ce que s'écrieront un jour nos juges en nous pointant du doigt dans un tribunal rempli de joueurs prêts à tout pour nous faire payer l'existence de versions collectors plus absurdes les unes que les autres. C'est qu'à force de répéter qu'on lutte mieux contre le piratage avec des cadeaux en « dur », certains nous ont un peu trop pris au pied de la lettre. Et si nous évitons de justesse les lunettes de vision nocturne de Modern Warfare 2, nous n'échapperons pas au casque de soldat du second épisode d'Operation Flashpoint dont la sortie reste calée au 8 octobre de cette année. Nul doute qu'avec ce fantastique couvre-chef, vous pourrez vous la péter comme jamais lorsque vous enchaînerez les tours de pâté de maison sur votre jolie mobylette.

Dante's Inferno...

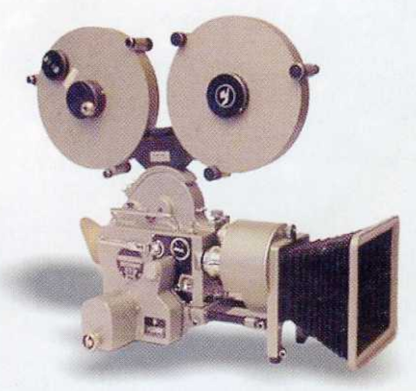
...d'Electronic Arts ne devrait finalement pas sortir sur nos machines contrairement à ce que tout le monde pensait jusque-là. D'un autre côté, et tout à fait entre nous, quelqu'un l'attendait ?

Houston ?

Vous le savez, le jeu maudit de l'année s'intitule Six Days in Fallujah. Réalisé par Atomic Games (Close Combat), annulé par Konami en plein milieu du développement, ce FPS ultra-réaliste voit son avenir s'assombrir un peu plus tous les jours. Cette fois, le développeur américain n'a d'autre choix que d'annoncer des licenciements au sein de l'équipe de développement. On ne sait pas combien de têtes ont été coupées mais ce dont on peut être sûr, c'est que les survivants sont probablement en train de faire exploser les ventes de balles anti-stress.



Prise de température



Ne rêvez pas trop d'un film sur l'univers de la série Grand Theft Auto, Dan Houser (co-fondateur de Rockstar Games) est contre. Ou plutôt, il ne pourrait l'envisager qu'à condition de garder un contrôle maximal sur l'œuvre ce qui, dans le joyeux monde d'Hollywood, ressemble plutôt à un rêve éveillé. Et d'ajouter que, de toute façon, réduire une aventure aussi complexe à deux heures de film paraît assez invraisemblable. On est d'accord, surtout quand l'aventure en question s'inspire elle-même d'une ribambelle de films cultes.

Ça va saigner



Vous roulez à 300 kilomètres à l'heure sur une voie rapide, soudain, devant vous, un gros mur en béton. Que faites-vous ?
A) Vous appuyez encore plus fort sur l'accélérateur,
B) Vous sautez de la voiture en marche en abandonnant femmes et enfants,
C) Vous sortez Superman de la boîte à gants, parce que lui, quand ça ne va pas, il casse le mur en mille. En moins funky, c'est un peu ce que comptent faire nos amis d'Ubisoft suite à une baisse drastique de leur chiffre d'affaires. Vu qu'une (grosse) partie de cette décroissance est directement imputée au piratage, l'éditeur annonce le développement d'un nouvel outil destiné à mener la vie dure à ceux qui refusent de passer à la caisse. Lequel, comment ça marchera, quelles en seront les conséquences pour nous, joueurs ? Pas un détail ne filtre mais on devrait voir débouler cette « solution » avant la fin de l'année. Nous pourrons alors juger de sa réelle efficacité.



Il y a bien longtemps, dans une galaxie très lointaine naquit… Monsieur Propre. Non mais sans déconner ? Vous avez déjà vu les sols, les murs et les vitres des vaisseaux impériaux ? À croire que dès que la caméra s'intéresse à autre chose, tous ces demeurés lâchent leurs armes et courent chercher des seaux et des éponges pour lustrer et frotter tout ce qu'ils peuvent. Rien que d'imaginer la scène, j'ai envie de cogner toutes ces Conchitas de l'espace. Le problème, c'est que ce bon vieux Dark Vador m'a clairement fait comprendre que j'allais plutôt me lancer dans la chasse aux Jedi parce que ces idiots gênent ses plans de conquête de l'univers. Ainsi soit-il et en avant ! Voilà qui risque de choquer tous ceux qui croyaient encore que le père de Luke Skywalker avait effectué la sale besogne lui-même. C'est d'ailleurs là que se situe le vrai point fort de ce Pouvoir de la Force qui sert de véritable lien entre les deux trilogies cinématographiques. Et pour ne rien gâcher les développeurs ont eu la bonne idée d'emballer ça dans un beat them all surprenant d'efficacité.

Monsieur, je vous l'ai déjà dit, on ne rentre pas au Macumba en combinaison orange !



C'est aussi ça, le pouvoir de la Force.





>Genre : Force de frappe
>Éditeur : Lucasarts
>Développeur : Aspyr/États-Unis
>Date de sortie : Automne 2009

STAR WARS
LE POUVOIR DE LA FORCE





Vous ne rêvez pas, c'est bien Obi-Wan !



Casse-gueule ?

Dans « Pouvoir de la Force » il y a pouvoir et force, c'est bien, vous suivez. On peut donc s'imaginer avoir droit à des capacités invraisemblables pour mener à bien nos missions. Soulever des objets et les balancer sur les ennemis par la force de l'esprit, effectuer des bonds de plusieurs mètres tout en distribuant des coups de sabre laser ou balancer des décharges électriques à distance, ça vous branche ? J'espère bien que oui parce que vous n'allez pas faire grand-chose d'autre qu'avancer en distribuant des milliards de pains à tout ce qui bouge. Parmi les lieux que vous visiterez vous trouverez pêle-mêle, vaisseaux, bases et les inévitables planètes riches en drôles de créatures. Pour cette version PC qui était, paraît-il, « techniquement impossible à réaliser » il y a encore un an, les développeurs ont ajouté trois niveaux supplémentaires, des costumes, des nouveaux personnages et c'est à peu près tout. Heureusement, le jeu original s'avère largement assez bon pour que l'on pardonne ce très gros retard. À condition, bien sûr, que le portage utilise pleinement la puissance de nos machines…

Yavin

La Fnac partenaire du Festival du Jeu Vidéo

Retrouvez-nous sur le stand Fnac et venez tester en avant-première les hits de la rentrée !



1 place achetée = 1 place offerte

FESTIVAL DU
JEU VIDEO

18 › 19 › 20 SEPTEMBRE 2009

PARIS › PORTE DE VERSAILLES › PAVILLON 4



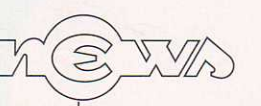
Agitateur de curiosité

Réservez vos billets :

> Magasins Fnac, 0 892 68 36 22 (0,34€/mn)

> Réservez avec Fnac.com, et imprimez vos billets à domicile 

> Billets en vente en billetterie





La vie est truelle

Une brique, la toute première Gameboy ? Au vu de ce qui se fait actuellement en matière de consoles portables, assurément ! Afin d'illustrer le propos, rien de tel que cette création réalisée par un furieux franchement doué qui nous rappelle aussi à quel point cette machine de légende semble maintenant dater de l'âge de pierre.

Bientôt un film...

...sur Dead Space ? La réalisation devrait être assurée par un certain D.J Caruso (Disturbia, The Shield) tandis que la production cherche toujours activement un scénariste capable de faire mieux que cet ignoble étron qu'était le dessin animé Dead Space : Downfall.



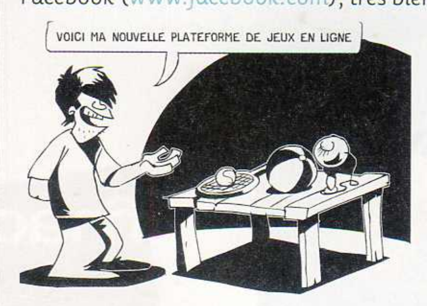
Même pas honte

La leçon du mois. comment faire flipper des millions de gens en quelques secondes, par Gabe Newell, le co-fondateur de Valve (www.valvesoftware.com). Récemment, le bonhomme a suggéré que les joueurs eux-mêmes puissent se mettre à financer les jeux en développement. Une sorte d'investissement destiné à faciliter la création de produits coûteux sans devoir passer par les contraintes liées au financement par un gros éditeur. Avec des budgets estimés entre 10 et 30 millions de dollars, Gabe estime qu'il est grand temps de chercher d'autres solutions et semble penser que son idée tient la route. Le bonhomme promet aussi une copie du jeu offerte à ceux qui placeraient leurs billes dans un projet tout en évoquant (heureusement !) un éventuel retour sur investissement. Cette technique, bien connue des politiciens, n'est probablement rien d'autre qu'un ballon d'essai destiné à prendre la température et à voir si l'idée fait son chemin dans la tête des joueurs. En tout cas, dans la mienne, elle est rentrée par une oreille et ressortie par l'autre.



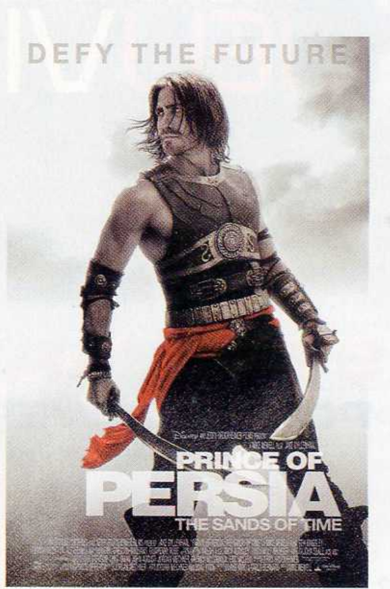
Qui va à la chasse...

Sur le Net, c'est bien connu, tout va (beaucoup) plus vite qu'ailleurs. Les sites les plus populaires deviennent très rapidement les plus has been et se font remplacer par une flopée d'autres qui subiront, sans aucun doute, la même douloureuse destinée. Pour tenter d'éviter ce triste sort, les dirigeants du célèbre réseau social Myspace (www.myspace.com), plutôt orienté sur la musique, ont pris la décision d'accorder plus d'importance à la présence de jeux intégrés. L'idée étant de mieux lutter contre le mastodonte Facebook (www.facebook.com), très bien fourni à ce niveau-là.



Sachant que « recueil de tronches » lui-même semble déjà en être au stade de la perte de vitesse, on peut douter de la stratégie choisie et penser que le sort de Myspace est déjà scellé mais il serait malvenu de faire de la peine à ceux qui y croient encore.

PROFESSION : RENTIER



Un peu à la manière d'Émile et Images obligés d'entonner Capitaine Abandonné à tout bout de champ pour exister, Jordan Mechner vit dans l'ombre de Prince of Persia. Le génial créateur nous sortira donc, au mois d'avril de l'année prochaine, une nouvelle bande dessinée contant six courtes aventures de son célèbre héros malchanceux. En espérant tout de même que ce sera un peu moins moche que les deux précédentes, sorties l'année dernière, et qui se sont finalement révélées bien pratiques pour caler le lave-linge dans ma cuisine.



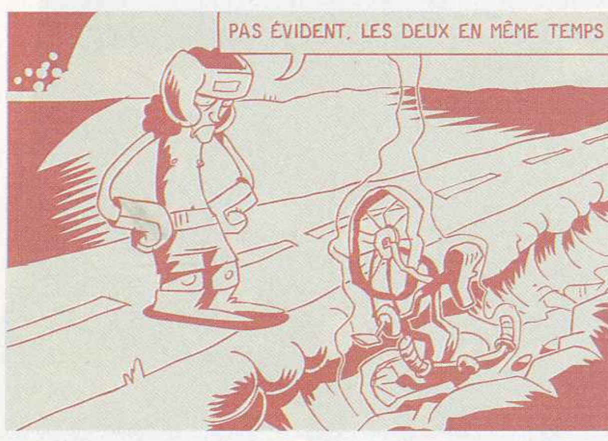
EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
join us www.
party-belt
.COM
EASTPAK
EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

Chez Activision, ils en ont !

On a beau être numéro un mondial, blindé de pognon à ne plus savoir qu'en faire, il faut savoir rester prudent afin de préserver son joli pactole. Pour cette raison, et manifestement uniquement pour elle, Singularity voit sa sortie repoussée de quelques mois. Finalement, le FPS de Raven Software (www.ravensoft.com), édité par Activision, ne devrait apparaître sur les étals des revendeurs que sur les premiers mois de 2010 au lieu de fin 2009. Vous l'aurez compris, c'est la présence massive de titres concurrents sur la période de Noël qui est la cause de ce petit ajournement. Et puis c'est tellement plus convivial de se confronter à des jeux de moindre importance comme Mafia II, Splinter Cell : Conviction, Bioshock 2 et le nouveau Ghost Recon qui devraient, eux aussi, sortir au début de l'année prochaine.



Le moindre effort



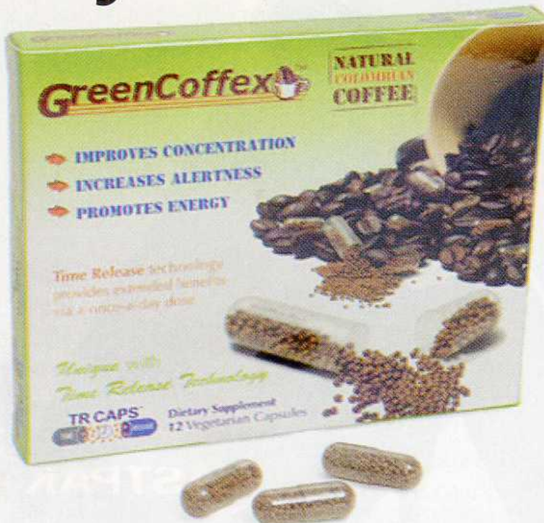
Notre amie la télévision n'a de cesse de nous le répéter : il faut bouger son corps pour éviter de se métamorphoser en de gigantesques amas de graisse visqueux. Et en restant chez soi, c'est possible ? Oui, si l'on en croit une récente étude menée par les chercheurs du département des Sciences de la Santé de l'Université de l'Oklahoma. Pratiquer du Dance Dance Revolution ou du Wiifit (surtout la boxe et le bowling) dans le salon aurait le même impact bénéfique que de la marche à pied modérée ou intense. Mieux encore, les auteurs de l'étude vont jusqu'à conseiller ces activités en complément d'autres plus traditionnelles comme le vélo. Ceci étant dit, nul besoin d'investir dans de coûteuses consoles quand une petite session de jeu de stratégie avec Sundin suffit à vous faire perdre trois kilos.

Ampoule mouillée



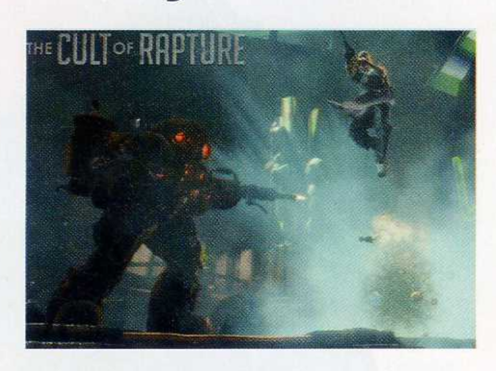
Roh, dis donc, elle est belle ta clé USB, ce ne serait pas… ah ben oui, c'est une ampoule, incroyable. Rolala, ce que c'est bien fait dis donc, on dirait une vraie. Comment ? Elle ne s'allume pas quand on la connecte et ça coûte 20 dollars en version 2 Go (http://usb.brando.com) ? Ah oui, c'est… original.

Café salé

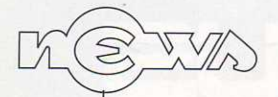


Un petit coup de mou ? Le kawa du matin ne vous réveille pas et les boissons à la taurine, vous trouvez ça dégueulasse ? Optez donc pour une solution simple et très efficace avec ces mignonnes petites capsules de caféine (www.thinkgeek.com/caffeine/candy/bed8/). Chacune d'entre elles contient environ 200 milligrammes de la joyeuse substance soit l'équivalent de 2 à 3 tasses de café. Personnellement je viens de m'en envoyer toute une boîte (12 capsules) et JE NE VOIS VRAIMENT PAS POURQUOI VOUS ME REGARDEEEZ COMME ÇAAA AVEC VOS YEUX DE FOUUU !!!

Les Lyonnais…



…d'Arkane Studios donnent un coup de main à leurs potes de 2K Marin en sous-traitant une partie du développement de Bioshock 2. Ça, c'est une vraie bonne nouvelle, surtout pour eux.



Sam Raimi...

...a été choisi par Blizzard Entertainment et Legendary Pictures pour réaliser le futur long-métrage basé sur l'univers de Warcraft. Bonne chance au réalisateur d'Evil Dead et de la trilogie Spider-Man pour nous sortir un truc absolument énorme.



Braid is dead



L'autre jour, un lecteur me demandait si j'avais quelques infos sur le prochain jeu de Jonathan Blow, créateur de l'excellentissime Braid. Et bien figurez-vous que oui, j'en ai ! Peu. Mais j'en ai. Sa prochaine œuvre devrait donc sortir courant 2011, s'intitulerait The Witness (http://the-witness.net) et nous est présentée comme « Un jeu d'exploration sur une île inhabitée ». C'est tout, et si ça vous rappelle furieusement un des plus mythiques jeux d'aventure de tous les temps, rappelez-vous toujours que Braid semblait n'être qu'un vulgaire clone de Super Mario.

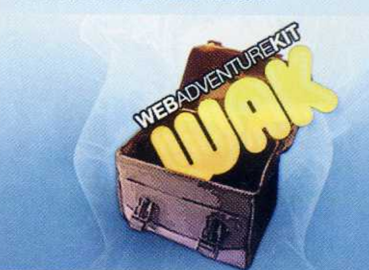
Bave bave bave

Depuis l'avènement d'Helen Ripley, on le sait, buter des gros aliens dégueulasses dans des couloirs obsurs, c'est cool, très cool. Rappelez-vous du Alien Syndrome de Sega, de Doom 3 ou plus récemment de Dead Space. Que des bons jeux souvent bien plus connus que les fantastiques épisodes de la série Alien Breed de Team 17 (Worms) sortis au début des années 90. Ça ne vous dit rien ? Pas grave, les développeurs anglais remettent le couvert et annoncent la sortie prochaine de leur nouvelle trilogie intitulée Alien Breed Evolution. Prévu pour la fin de l'année ou le début de la suivante, le premier épisode ne devrait pas proposer grand-chose d'original ce qui n'est pas bien grave vu que ce n'est pas ce qu'on lui demande. En revanche, on veut bien de l'action à ne plus savoir qu'en faire, des giclées d'hémoglobine par hectolitres et un mode de jeu en coopératif. Le strict minimum, quoi.



Bientôt la gloire

Vous adorez les jeux d'aventure en point & click mais aucun ne vous a réellement satisfait ? Vous avez toujours des critiques à émettre et vous pensez pouvoir faire mieux ? Allez-y ! Grâce au très gratuit Web Adventure Kit (WAK), vous allez pouvoir montrer ce dont vous êtes capable et, peut-être, devenir la nouvelle référence du genre. À condition bien sûr de prendre le temps de maîtriser ce chouette outil dédié au développement de jeux en Flash. Sur ce, je vous laisse, il faut que je termine la séquence pendant laquelle le chevalier Sundin doit récupérer des poignées de cheveux de Lucky afin de les fourrer dans la bouche de Savonfou.
www.web-adventure-kit.com



Bouche de là

Le premier opus ayant visiblement bien marché, Tom Clancy's Endwar fera l'objet d'une suite plus riche, mieux scénarisée et donc beaucoup plus intéressante. Le développeur (Ubisoft Shangai) ne donne toutefois aucune date et ne précise pas si le système de commandes vocales sera conservé mais on peut parier que oui. Tiens d'ailleurs, voyons si ça marche : Salut-Vieux-Sors-Moi-Un-Bon-Jeu-Merci

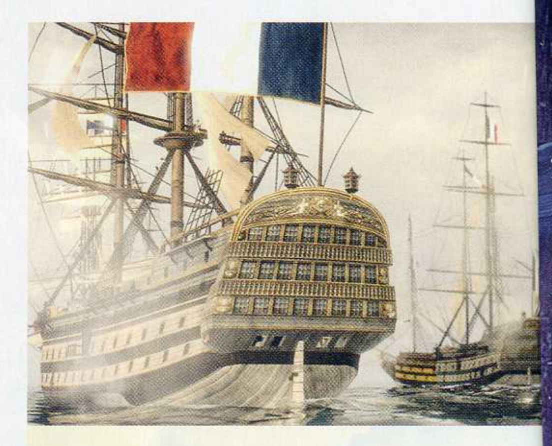




En devisant avec Freedom Fries peu de temps après la sortie d'Empire : Total War, nous étions arrivés à la conclusion que la prochaine frontière historique à repousser pour nos amis de The Creative Assembly serait l'épopée napoléonienne. Soit nous sommes en osmose avec l'équipe de développement, soit on m'a greffé un espion neural pendant mon sommeil lors de ma dernière visite à Horsham. Quoi qu'il en soit, le prochain nouveau-né de la série des Total War se nommera Napoleon : Total War. Suivant les tribulations du plus célèbre poseur de bombes corse de l'Histoire, ce stand-alone rompra quelque peu avec le dogme habituel des Total War, et avec leurs grandes campagnes extrêmement libres s'étalant sur de longues périodes. Un peu à l'image de la campagne « En Route vers l'Indépendance » d'Empire : Total War, l'histoire napoléonienne y sera saucissonnée en trois parties : La conquête de l'Italie, la campagne d'Égypte et la tragique classe de neige en Russie qui coûta la vie à tant de petits grognards...

Bouge pas, canasson, je vais t'enlever la mouche que tu as sur le cou !





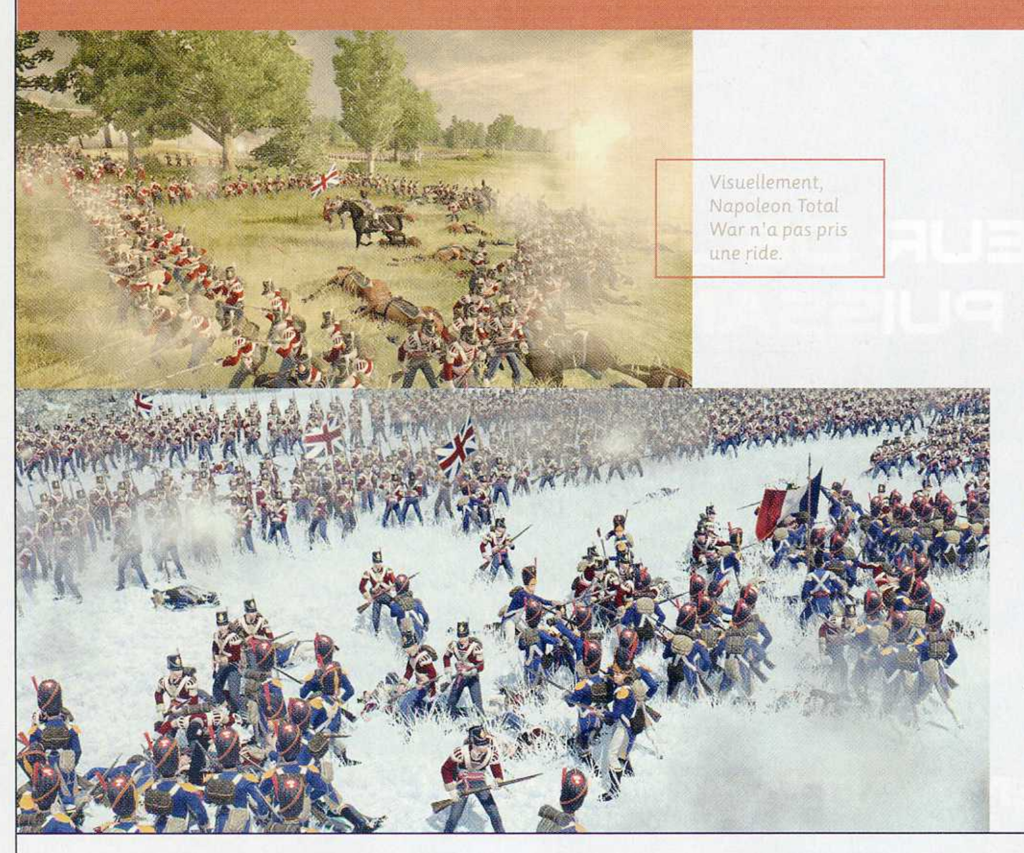


Vacances à Sainte-Hélène

Mais il n'est pas de bonne annonce de jeu qui se respecte sans une copieuse poêlée de nouveautés à jeter en pâture aux joueurs avides

>Genre : Coup de Trafalgar
>Éditeur : SEGA
>Développeur : The Creative Assembly/Royaume-Uni
>Date de sortie : 2010

NAPOLEON TOTAL WAR

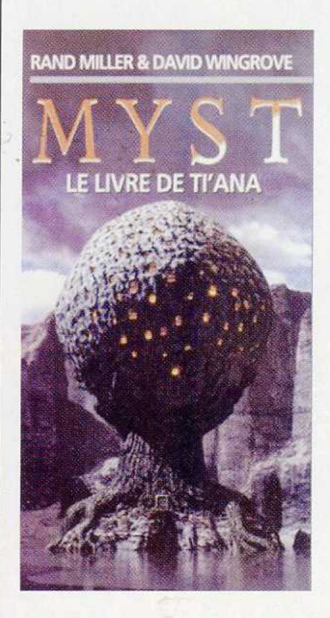


Visuellement, Napoleon Total War n'a pas pris une ride.

que vous êtes. Parmi celles qui accompagnent Napoleon : Total War, on trouve pêle-mêle des améliorations du volet diplomatique, l'apparition de commandes vocales et une gestion des succès Steam plus attractive. D'un point de vue visuel, le moteur graphique et le rendu seront bien évidemment celui de son aîné, autant dire que ce sera du très haut niveau. Le gameplay lors des batailles navales et terrestres ne devrait pas connaître de grosses modifications par rapport à ce que l'on connaît déjà. On peut cependant s'attendre à plus de variété au niveau de l'apparence des troupes pendant les parties multijoueurs, puisque l'on nous a également promis un éditeur d'uniformes.
Si l'annonce de Napoleon : Total War ne nous surprend pas, elle a pourtant de quoi nous rendre heureux, car elle pourrait bien faire la synthèse entre le gameplay remarquablement équilibré d'Empire Total War, et une période historique riche et passionnante. Pour patienter, il vous reste toujours l'excellent mod de Rome : Total War Napoleonic Total War (ndSundin : ça, c'est du nom !) pour bâtir un empire plus grand que celui du petit caporal !

Savonfou





Projection rapprochée

Avant de se faire littéralement exploser par Les Sims, les premiers épisodes de Myst trustaient sans honte la première marche du podium des meilleures ventes de jeux. De quoi forcément attirer tout un tas de gens intéressés par une adaptation sur grand écran. Des années de négociations, tractations et autres échecs plus tard, un espoir se dessine enfin grâce au duo composé des dénommés Patrick A. McIntire et Adrian Vanderbosch. Les deux compères auraient enfin sécurisé les droits du Livre de Ti'Ana (le roman de Rand Miller basé sur l'univers du jeu) et songeraient maintenant à nous expliquer comment ils comptent en faire un bon film, eux qui n'ont qu'un microscopique embryon de carrière à leur actif.



Frais de ports

Avec tous les gadgets USB idiots que l'on vous présente chaque mois depuis qu'existe Joystick (et le port USB, forcément), si vous les avez tous achetés, vous avez sans doute un petit problème. Enfin, de connexion, je veux dire, pas dans votre tête (O.K. en fait, si) donc il vous faut ce gigantesque hub pourvu de 49 ports ! Et si ce n'est toujours pas assez, vous en achetez un deuxième que vous connectez sur le premier, et ainsi de suite ! Du moins, si vous avez près de 500 euros (pièce) à claquer.
www.cambrionix.com

Cas de divorce

Inséparables depuis des années et la sortie du premier GTR en 2005, Atari et Simbin se sont quittés, sans doute suite à la restructuration de l'éditeur français. Ce qui, soit dit en passant, ne compromet en rien la sortie de l'extension Race On pour Race 07 et/ou GTR Evolution car l'éditeur allemand bitComposer en a déjà récupéré les droits et devrait nous le sortir vers octobre ou novembre. Simbin fricotait-il déjà avec la société teutonne, Atari aurait-il pris la mouche, vexé de voir l'amour de sa vie s'intéresser à un autre ou faut-il que j'arrête de manger des champignons aux origines douteuses ? La réponse, un de ces jours.



Un de moins...

Celle-là, je vais vous la faire courte. Ascaron Studio 2, c'est terminé. Le développeur de Sacred 2 fait tous ses cartons, éteint la lumière et met la clé sous la porte suite à des résultats financiers absolument catastrophiques. Que les fans du célèbre hack & slash se rassurent, l'éditeur allemand Kalypso Media a déjà récupéré la plupart des licences du studio et en assurera vraisemblablement le suivi. Une quinzaine d'anciens employés auraient même été directement réembauchés et bosseraient actuellement debout tant ils ont eu chaud aux fesses.

This is Vegas...

...n'est pas annulé malgré les énormes incertitudes concernant l'avenir de son éditeur Midway, dont le nom pourrait disparaître suite au rachat par Warner Bros. Aucune date de sortie n'a été avancée pour ce GTA-like excitant comme une excursion en bateau-mouche.



KUNG FU 2

>Genre : Action >Développeur : Easy 8 Software > www.thegamespage.com



On m'avait dit que ça faisait de l'effet le guarana, mais à ce point-là...

Pourquoi discuter avec les gens quand on peut simplement courir vers eux pour leur balancer un coup de pied retourné dans la figure ? Pendant que vous réfléchissez à cette nouvelle approche de la communication, j'enchaîne. Kung Fu 2 se veut la suite non officielle du vieux Kung Fu Master d'Irem dont il reprend les mécaniques en ajoutant quelques délires piqués ailleurs. Ainsi, un petit enchaînement flèche bas suivi d'un appui sur flèche gauche ou droite déclenchera un ha do ken emprunté à Street Fighter. Rigolo quelques poignées de minutes (mais pas vraiment plus), le titre d'Easy 8 en étonnera plus d'un par son niveau de difficulté pour le moins... élevé.

Des combos, du sang qui gicle, le bonheur !



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants

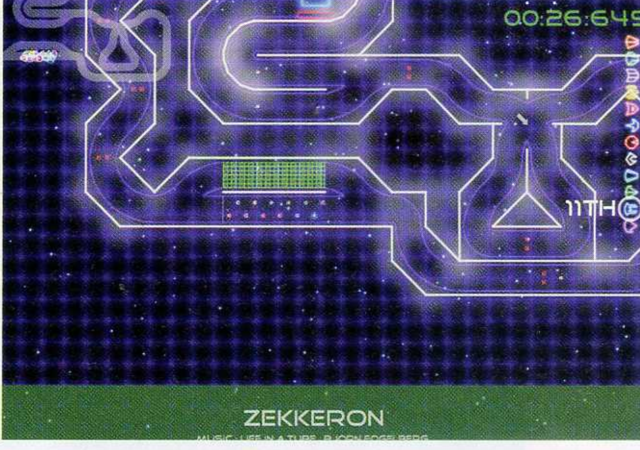
LE JEU DU MOIS SUPER LASER RACER

>Genre : Course
>Développeur : New Star Games Ltd
>www.newstargames.com/slr.html

Bien souvent, nos amis astronautes/cosmonautes/spationautes (c'est selon) se plaignent du manque d'intérêt que la conquête des étoiles suscite chez le grand public. Certes, on ne peut pas tout à fait leur donner tort mais reconnaissons que des courses de navettes spatiales seraient autrement plus sexy que de simples missions solitaires dans l'espace ! Et si, en plus de les faire s'affronter sur un circuit balisé, on leur donne des armes pour s'entre-tuer, le succès risque d'être plus qu'au rendez-vous. Si vous ne croyez toujours pas au potentiel médiatique de l'idée, essayez donc cette adaptation spatiale de New Star Grand Prix. Sensations garanties !

Ne sortez pas du circuit sous peine d'y laisser beaucoup d'énergie.





La distance de vue est entièrement paramétrable. Optez pour un champ de vision maximal !

PURE HIDDEN

>Genre : Réflexion >Développeur : OUAT Entertainment >www.purehidden.com

Vous êtes du genre à lever la main quand on vous propose de trouver une aiguille dans une botte de foin ? Dans ce cas, vous allez adorer Pure Hidden et ses magnifiques tableaux dans lesquels sont planqués tout un tas d'objets qu'il faudra retrouver à partir d'une liste remise en début de partie. Plus loin, vous aurez aussi droit à des exercices de manipulation et même à ces fameuses images d'apparence similaires mais contenant sept différences. Un peu casual dans le principe, Pure Hidden fait vite oublier ses origines douteuses grâce à l'énorme travail accompli sur les illustrations.



Les 7 erreurs en mode miroir ? Bonne chance !



Vous les voyez les bottes de cow-boy ?

POST I.T. SHOOTER

>Genre : Action >Développeur : Petri Purho > www.kloonigames.com/blog/games/post_it

Avant de sortir son célèbre Crayon Physics Deluxe, Petri Purho avait pour habitude de développer pratiquement un jeu par mois. À chaque fois, nous avions droit à des réalisations inventives comme Jimmy's Lost His Toilet Paper, Cancer Wars ou encore A Tribute to the Rolling Boulder (tous disponibles sur le site officiel du bonhomme). Ce nouveau titre ne déroge pas à la règle et propose un shoot em up entièrement réalisé avec des Post It. Évidemment, c'est un peu barré mais c'est aussi (surtout ?) pour ça qu'on l'aime.



Tips jeu : votre vaisseau se trouve actuellement en bas à gauche.

THE BLACKWELL CONVERGENCE

>Genre : Aventure
>Développeur : Wadjet Eye Games
>www.wadjeteyegames.com/convergence.htm

Après The Blackwell Legacy et Blackwell Unbound, Rosa la médium et Joey le spectre rempilent pour une troisième aventure mi-policière mi-fantastique. Toujours en point & click, toujours aussi soigné visuellement, The Blackwell Convergence se paie aussi le luxe de disposer de voix et de musiques de grande qualité. Un véritable must have pour les fanatiques du genre.

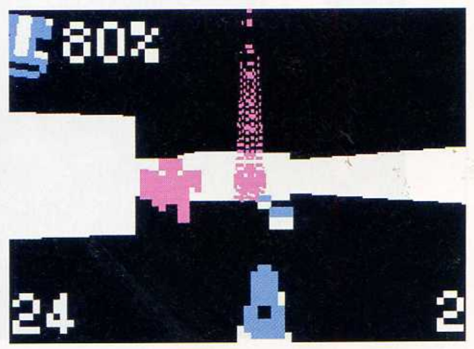


Heureusement, la grande qualité des illustrations fait oublier une gestion de la profondeur pour le moins étonnante.

QQUAK

>Genre : Action >Développeur : JW
>www.thepoppenkast.com/forum/index.php?topic=1304.0

Quelle horreur ! Bon, O.K., j'avoue que ce n'est peut-être pas la manière la plus engageante de vous présenter Qquak mais il y a quand même des limites, non ? Les voilà donc atteintes avec ce FPS en deux (ou trois) couleurs censé nous démontrer qu'il peut être bien plus utile de foncer droit sur les ennemis plutôt que de s'en éloigner pour les shooter à distance. C'est tout à fait vrai, mais il n'était peut-être pas nécessaire de remettre sur le tapis ce que Sylvester Stallone avait déjà parfaitement démontré dans Rambo III.



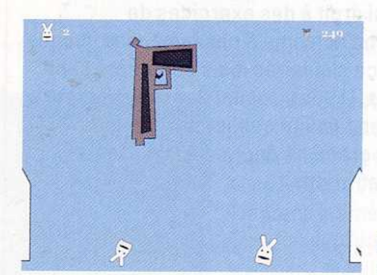
Avis aux possesseurs de config d'avant-guerre (d'Irak), c'est très fluide et ça n'étonnera personne.



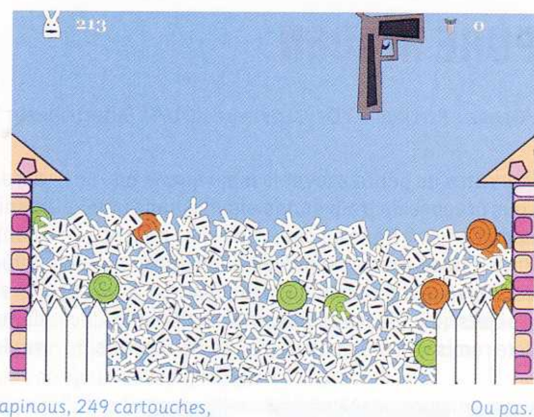
BUNNY BLASTER

>Genre : Expérimental >Développeur : Shalin Shodhan
>http://experimentalgameplay.com/blog/2009/07/bunny-blaster/

En haut de l'écran : votre arme. En bas : les fils spirituels de Bugs Bunny. À vous de flinguer les animaux aux grandes oreilles afin qu'ils se dédoublent, dans le seul but d'arriver à obtenir mille bestioles à l'écran le plus vite possible. Le concept (expérimental) est un peu crétin mais qui s'en étonnera dans un jeu mettant en scène des… lapins ?



Deux lapinous, 249 cartouches, ça devrait aller !



Ou pas.

MONEYSEIZE

>Genre : Plateforme >Développeur : Matt Thorson
>http://mattmakesgames.com/games/MoneySeize/



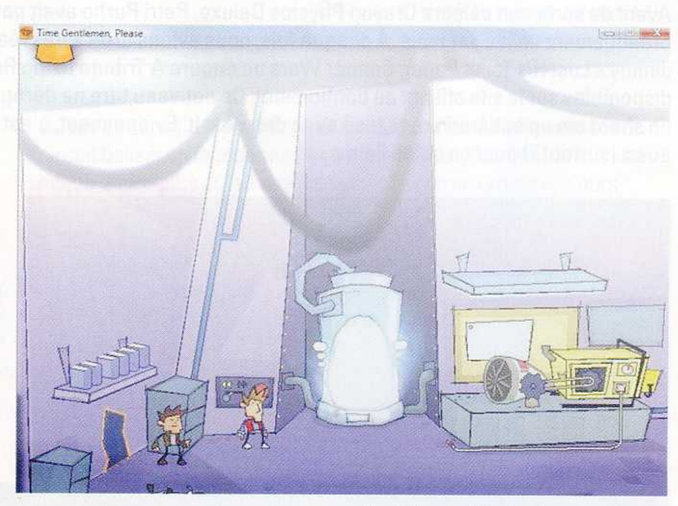
En haut à droite, le quinzième niveau, celui que vous ne verrez jamais.

J'espère que vous ne tenez pas particulièrement à vos cheveux parce que MoneySeize va prendre le contrôle de vos mains et vous les arracher un à un. Dans ce jeu de plateforme d'apparence classique, votre but n'est autre que de récolter un certain nombre de piécettes par tableau. Sauf que généralement, il y en a moins que prévu et vous devrez trouver comment faire apparaître les autres. Et vous savez quoi ? Vous allez peut-être bien en chialer de désespoir.

TIME GENTLEMEN, PLEASE !

>Genre : Aventure >Développeur : Zombie Cow
>www.zombie-cow.com/?page_id=559





Un style graphique très… américain.

Suite directe de l'excellent Ben There, Dan That!, le dernier bébé des développeurs de Zombie Cow ne nécessite pourtant pas d'avoir pratiqué le premier pour piger quelque chose au second. Et ce sont les développeurs qui le disent ! Pour faire vite, parce que votre temps est précieux et que vous avez quelques heures à passer dessus, disons juste qu'il s'agit d'un jeu d'aventure aux dialogues hilarants à ne manquer sous aucun prétexte. Probablement car il met en scène du voyage dans le temps, des nazis à détruire et des dinosaures.

TERRORDROME : RISE OF THE BOOGEY MEN

>Genre : Action >Développeur : N.C.
>www.terrordrome-thegame.com

C'est qui le plus fort ? Freddy Krueger, Jason ou Michael Myers ? Ou peut-être est-ce Chucky ? Pour le savoir, n'hésitez pas à les faire s'affronter dans ce jeu de combat principalement destiné aux fans de films d'épouvante aussi célèbres que ridicules. Avec ses graphismes un peu dégueulasses, sa maniabilité moyenne et un sacré manque de variété dans les coups, ce jeu-là ne rivalise clairement pas avec la crème de la crème du genre mais bon sang que l'idée est bonne ! Rien que pour ça, les auteurs méritent une standing ovation. Et ce, même s'ils ont oublié d'y inclure les Gremlins, E.T. et Bob l'éponge.



Le tueur de Scream, la grande classe.

UNDERWORLD HOCKEY CLUB

>Genre : Sport >Développeur : Digitalghost Productions
>www.underworldhockeyclub.com



Un autre monde, littéralement.

Saviez-vous que les squelettes et autres démons aimaient pratiquer le hockey sur glace sur des airs de métal endiablé ? Si oui, c'est que vous connaissez déjà cette espèce de NHL hardcore complètement déjanté et surréaliste. Pas vraiment démentielle, la réalisation a tout de même le mérite de proposer un sympathique moteur 3D et des animations plus que correctes. À l'heure où j'écris ces lignes, le titre est encore en bêta (jouable) mais devrait bientôt proposer un mode multijoueur en ligne et d'autres surprises. Vu le taux d'alcoolémie manifestement élevé des développeurs, il ne serait pas vraiment étonnant qu'ils y aient collé du Laurent Voulzy à un moment ou à un autre.

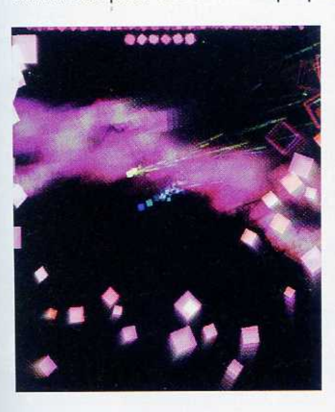


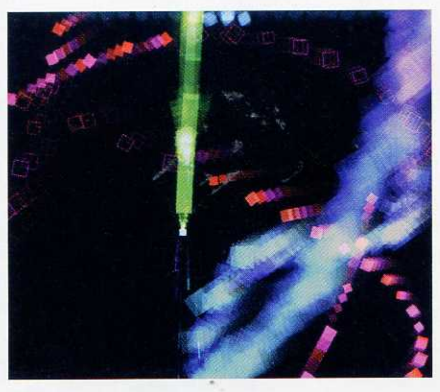
Courage, vieux, t'es pas tout seul.

SQR

>Genre : Action
>Développeur : Andy Wolff
> http://andy-wolff.blogspot.com/2009/06/sqr.html

Survivre aussi longtemps que vous le pouvez, c'est tout ce que vous avez à faire dans ce shoot em up très stylisé. Visuellement inspiré d'un certain Geometry Wars et de toute la clique de clones qui l'ont suivie, Sqr ne chamboule pas l'univers mais propose un challenge relevé et très efficace. Les plus observateurs d'entre vous remarqueront d'ailleurs que les graphismes ne contiennent que de vulgaires carrés et salueront d'autant plus la prouesse tant le titre sait nous le faire oublier ! Un bon petit défouloir à essayer pour se vider la tête après une longue journée de boulot.





Pour ne rien vous cacher, quand ça bouge, c'est un peu plus mouvementé.

On pense à tout

Retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur le blog officiel de la rédaction : http://www.joystick.fr

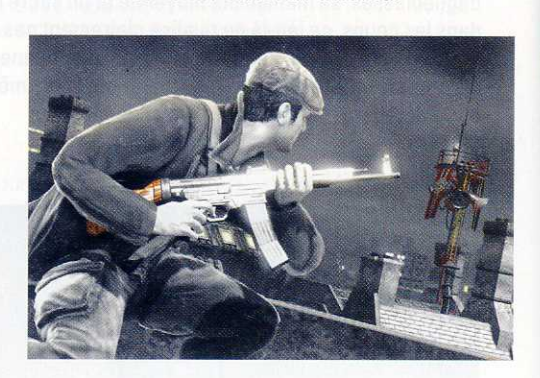
Tapage nocturne



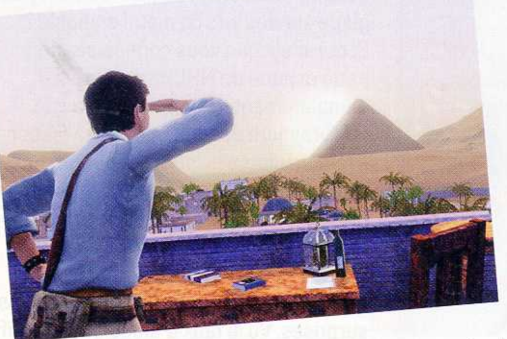
Interrogé sur l'éventuelle sortie d'une version collector de Call of Duty : Modern Warfare 2 sur nos machines, Robert Bowling, Community Manager chez Infinity Ward, s'est montré très clair : il n'y en aura pas. Ni la version simple contenant un artbook et un DVD et encore moins la version prestige accompagnée de lunettes de vision nocturne cheapos tout droit sortie de chez le marchand de jouet du coin. À la place, nous aurons droit à l'édition basique, c'est-à-dire une boîboîte, un livret (enfin, on le suppose) et un disque avec le jeu dessus. Bien sûr, on pourrait râler, agiter un poing en l'air, jouer les Calimero en criant à l'injustice ou menacer de boycotter le titre. Mais le joueur PC sait rester zen et n'oublie pas que la meilleure solution pour voir dans l'obscurité, c'est encore d'allumer la lumière.

The Saboteur...

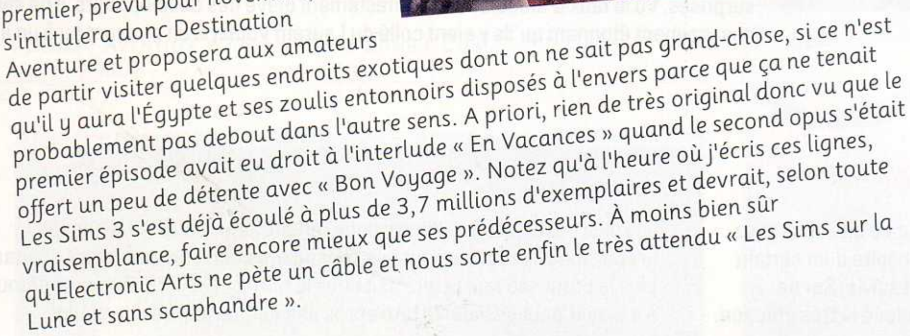
...ne sortira pas en septembre, ni en octobre et encore moins en novembre. En revanche, le FPS d'Electronic Arts devrait débouler vers le mois de décembre et pourrait donc bien se retrouver sous le sapin entre deux paires de lunettes Tchin-Tchin d'Afflelou.



Les indestructibles



Vous pouvez faire tout ce que vous voulez, tenter de résister, vous accrocher aux rideaux ou fermer les yeux, certaines choses sont tout simplement inéluctables. Pas moyen d'échapper au temps qui passe, aux retards de la SNCF ou, pire encore, aux extensions pour Les Sims. Il était écrit que le troisième épisode aurait, lui aussi, son lot d'add-on. Le premier, prévu pour novembre, s'intitulera donc Destination Aventure et proposera aux amateurs de partir visiter quelques endroits exotiques dont on ne sait pas grand-chose, si ce n'est qu'il y aura l'Égypte et ses zoulis entonnoirs disposés à l'envers parce que ça ne tenait probablement pas debout dans l'autre sens. A priori, rien de très original donc vu que le premier épisode avait eu droit à l'interlude « En Vacances » quand le second opus s'était offert un peu de détente avec « Bon Voyage ». Notez qu'à l'heure où j'écris ces lignes, Les Sims 3 s'est déjà écoulé à plus de 3,7 millions d'exemplaires et devrait, selon toute vraisemblance, faire encore mieux que ses prédécesseurs. À moins bien sûr qu'Electronic Arts ne pète un câble et nous sorte enfin le très attendu « Les Sims sur la Lune et sans scaphandre ».



Phrases à la con

Mercredi 5 août 2009, **16h39**

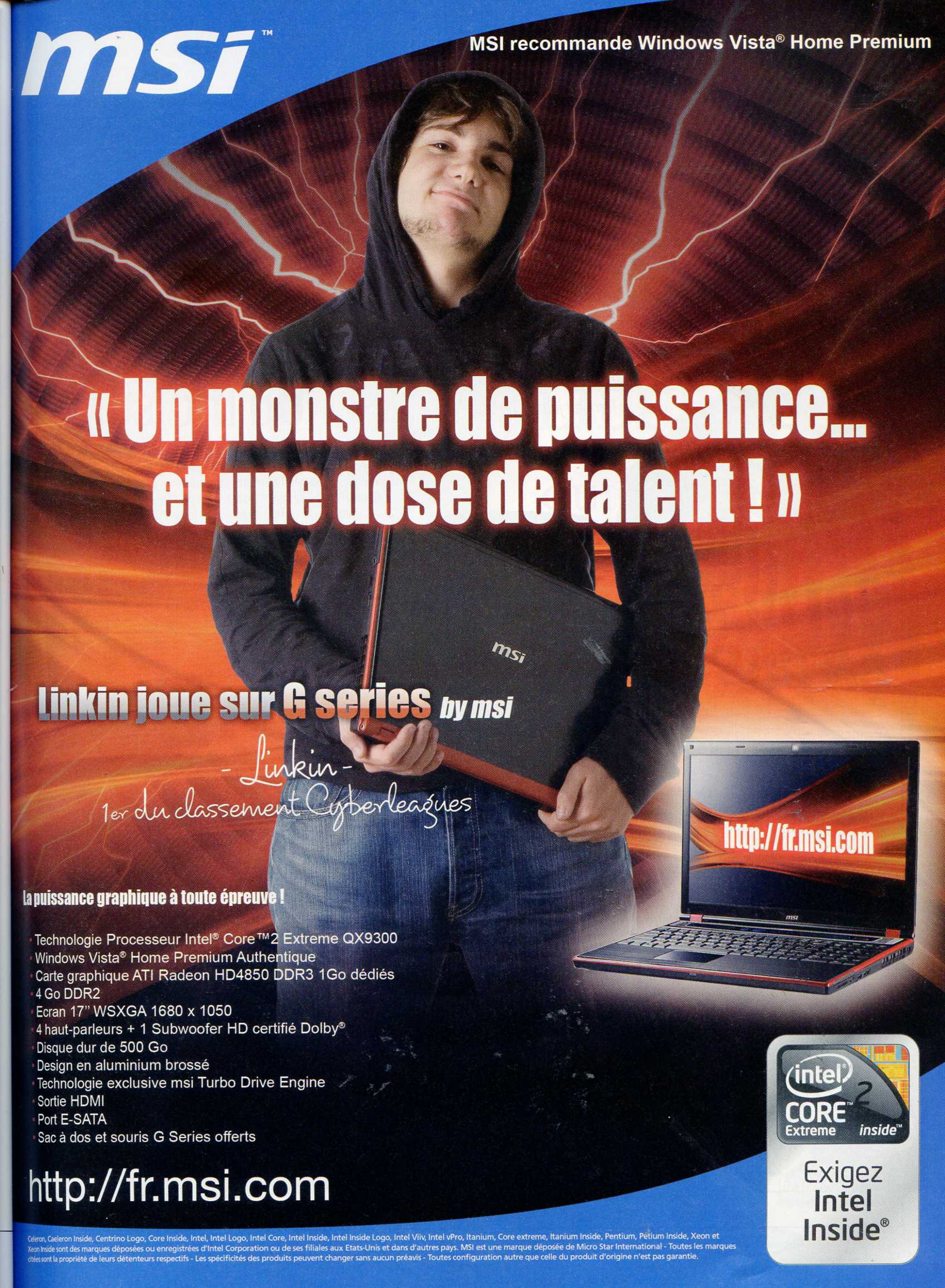
Savonfou : C'était quand même plus simple quand on était dans les ventres de nos mères.

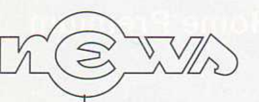
Lucky : Moi j'y retourne souvent en vacances.

Ici la Voix...

D'après l'éminent analyste Michael Pachter, dont la grande spécialité est d'enfoncer les portes, les fenêtres et un peu tout ce qui est déjà ouvert, StarCraft II (du moins la première campagne) risque bien de se vendre comme des petits pains. Sûr de lui, le bonhomme parie sur pas moins de 4 millions d'unités écoulées dans les quatre premiers mois suivant la sortie du titre. Reste à savoir quand ledit titre sortira mais Michael est confiant et affirme que, fidèle à leur politique, les gens d'Activision Blizzard ne devraient le sortir que lorsqu'il sera parfaitement optimisé. Décidément, ce mec est vraiment trop perspicace.

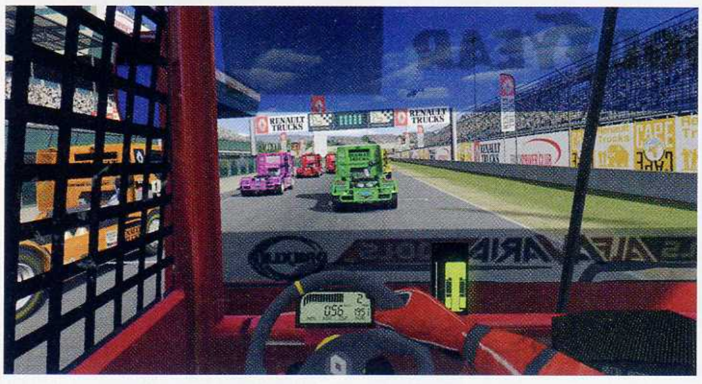



msi™
MSI recommande Windows Vista® Home Premium
« Un monstre de puissance...
et une dose de talent ! »
msi
Linkin joue sur G series by msi
- Linkin -
1er du classement Cyberleagues
http://fr.msi.com
La puissance graphique à toute épreuve !
· Technologie Processeur Intel® Core™2 Extreme QX9300
· Windows Vista® Home Premium Authentique
· Carte graphique ATI Radeon HD4850 DDR3 1Go dédiés
· 4 Go DDR2
· Ecran 17'' WSXGA 1680 x 1050
· 4 haut-parleurs + 1 Subwoofer HD certifié Dolby®
· Disque dur de 500 Go
· Design en aluminium brossé
· Technologie exclusive msi Turbo Drive Engine
· Sortie HDMI
· Port E-SATA
· Sac à dos et souris G Series offerts
http://fr.msi.com
intel CORE 2 Extreme inside™
Exigez Intel Inside®
Celeron, Caeleron Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Core extreme, Itanium Inside, Pentium, Petium Inside, Xeon et Xeon Inside sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales aux Etats-Unis et dans d'autres pays. MSI est une marque déposée de Micro Star International - Toutes les marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs - Les spécificités des produits peuvent changer sans aucun préavis - Toutes configuration autre que celle du produit d'origine n'est pas garantie.



Crysis 2...

...ne sortira pas cette année, me souffle-t-on dans l'espoir que je vous en parle. Voilà qui est fait, vous pouvez le souffler à votre voisin et ainsi de suite jusqu'à ce que nous formions tous la plus gigantesque chaîne de souffleurs que la Terre ait jamais portée.



Le jeu gratos du mois

La vie de C_Wiz est tout à fait passionnante. Non content de collectionner les plus beaux écrous issus de locomotives à vapeur, notre célèbre monsieur matos se passionne également pour les gros camions dont il connaît toute l'histoire, des origines à nos jours. Imaginez donc l'enthousiasme avec lequel il m'a transmis l'info quand les talentueux Lyonnais de Gameseed (www.gameseed.fr) lui ont présenté leur dernier bébé : Renault Truck Racing. Derrière ce nom barbare se cache un jeu de courses de camions orienté arcade, doté d'un seul circuit sur lequel il n'est pas bien dur de gagner en y mettant un peu de bonne volonté. Tout comme il est relativement facile de claquer la médaille d'or du meilleur temps au tour et celle du temps général sur 5 tours. Oui, j'ai pas mal joué et maintenant j'attends que les développeurs sortent de nouveaux tracés, d'autres modèles de camions et l'éventuel mode multi qu'ils envisagent d'implémenter dans le titre. J'attends aussi toute la volée d'insultes que je vais me prendre de la part de C_Wiz une fois qu'il aura lu ce texte dans lequel tout est pourtant authentique.
www.renault-trucks.info/truckracing/



Oui mais, ça pue



Attention, vous n'allez pas le voir venir, il déboule vers vous à toute vitesse et ne pas vous louper. Qui ça ? Le coup de vieux, pardi ! C'est que voyez-vous, mes amis, Pac-Man fête ses 30 ans. Plus de 11 000 jours déjà que la bouboule jaune est apparue pour la première fois sur les écrans des bornes d'arcade du monde entier. Afin de fêter dignement cet anniversaire, le fabricant de briquets Zippo sortira (au Japon uniquement, ne vous excitez pas) trois modèles dédiés au plus célèbre des jeux vidéo. Vous ne voyez pas le rapport ? Moi non plus, mais il faut avouer que ça reste un bon moyen d'avoir la mégaclasse pour le jour où une jolie demoiselle vous demandera du feu.

I am Alive...

...vient d'être repoussé pour une sortie vers 2010 ou 2011, Ubisoft ne sait plus très bien. De là à penser que la survie de ce titre de... survie est compromise, il y a un gigantesque pas que je ne me permettrais pas de franchir.

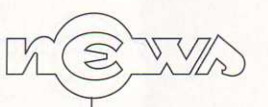






Le goût du risque

Se suicider économiquement, c'est facile. Prenez donc exemple sur Randy Pitchford de Gearbox Software et clamez haut et fort que la version PC de votre jeu, Borderlands en l'occurrence, « atomisera les versions console ». Ensuite, attendez la sortie calée au 23 octobre et regardez la courbe des ventes sur Xbox 360 et PS3. Oh ben ça alors, c'est étrange, pourquoi elle reste en bas ?





La récente annonce du report de StarCraft II en 2010 n'a surpris personne. Même pas les fans hystériques qui repoussent, une fois de plus, les limites de leur patience. La raison de ce décalage est due à la mise en place de Battle.net. Une nouvelle formule qui semble poser plus de problèmes que prévu. Il faut dire que le projet est ambitieux, car ce nouveau Battle.net devrait proposer de nombreuses fonctionnalités et mettre en avant la communauté. Il y aura des tournois, de l'e-sport, de nouveaux outils pour améliorer la communication entre les joueurs, etc.
Le développeur américain, soucieux de proposer les meilleurs jeux et services qui soient, n'hésite donc pas à décaler la sortie de son produit à l'année prochaine, sans plus de précision. Au moins, cela laisse le temps à Blizzard de peaufiner StarCraft II tant sur l'équilibrage du multi que sur les missions solo. En parlant de ces dernières, cela s'annonce très bon, avec un soin tout particulier porté à la narration et à la mise en scène. À tel point que, comme vous le savez, la campagne sortira en trois volets : un scénario par race et une race par boîte de jeu. Si cette annonce a suscité une levée de boucliers de la part de la communauté, Blizzard s'en défend sans problème : les campagnes solo offriront une expérience exceptionnelle, tant au niveau de la narration que de la durée de vie. Chaque campagne se composera d'une trentaine de missions et proposera de nombreuses cinématiques réalisées avec le moteur du jeu. Ce sont les Terrans qui ouvriront le bal à la sortie de StarCraft II. Il faudra attendre la première extension pour jouer les Zergs, afin de suivre un scénario axé autour de Kerrigan. Quant aux Protoss, ils seront les acteurs principaux de la deuxième extension. En revanche, le mode multijoueur sera complet dès le début avec les trois races jouables. Notez que chaque add-on apportera son lot de nouveautés pour le multi avec l'ajout d'unités, de capacités et autres.

> Genre : Stratégie
> Éditeur : Activision Blizzard
> Développeur : Blizzard Entertainment/États-Unis
> Sortie : 2010

STARCRAFT II



Blizzard, raconte-moi une histoire…

L'intrigue de ce nouvel opus se déroule quatre ans après les événements survenus dans StarCraft : Brood War. Vous voilà dans la peau de Jim Raynor, un ancien marshal qui noie ses souvenirs dans l'alcool. Son penchant pour la bouteille ne l'empêche pas d'affronter Arcturus Mengsk, l'Empereur du Dominion Terran, qui

Des heures de cinématiques sont au programme. Joie.

Un petit aperçu du vaisseau dans lequel vous évoluerez entre les missions…



…et un autre de l'arbre technologique, où vous améliorerez vos troupes.

n'est autre que son ancien allié, tout comme Kerrigan, avec lesquels il combattait l'UED (United Earth Directorate), une entité qui rassemble la majorité des gouvernements terriens. Ce conflit devrait vous occuper le temps de voir réapparaître les Zergs, qui ne donnaient plus signe de vie depuis un moment. Certaines phases de la campagne solo semblent s'inspirer de jeux d'aventure, avec des écrans de jeu qui mettent en avant des éléments interactifs. Cliquer sur des coupures de journaux accrochées au mur vous en apprendra plus sur le passé de Raynor par exemple. On pourra également se focaliser sur un téléviseur diffusant un flash info pour en savoir davantage sur la situation politique du moment… Tous ces éléments permettent de se plonger corps et âme dans l'univers de StarCraft en mettant presque le côté RTS en second plan. Mais qu'on ne s'y trompe pas, StarCraft II reste quand même un jeu de stratégie pure et dure qui exige intelligence de jeu et dextérité ! Non mais !

Liberté d'action

Au menu : plusieurs missions disponibles, un peu à l'image de ce que fait Dawn of War II. Mais cette liberté est presque illusoire puisqu'il faut remplir des conditions, tant au niveau unités que capacités, pour mener à bien certains objectifs. Vous serez donc limité à choisir des missions précises pour débloquer des fonds, des unités ou des compétences qui vous permettront de terminer des missions plus complexes. Blizzard a travaillé chaque map pour les rendre uniques et proposer des mécaniques variées. Gardez aussi en tête que certaines troupes seront présentes uniquement en solo, comme le Medic, ancienne unité de StarCraft, qui n'est désormais plus disponible en multi. Je vois d'ici la mine dépitée des joueurs accros aux combos Marines (Stim Pack)/ Medics en soutien. Eh oui, il faut croire que les stratégies multi vont changer et évoluer, mais ce n'est pas un mal ! Tout ça laisse présager que Blizzard va encore frapper fort en proposant un StarCraft II époustouflant tant en solo qu'en multi. Vivement l'année prochaine !

Cyd

Safari photo







Pur sang





Véritable star de notre rubrique indé avant de devenir un véritable jeu commercialisé, Mount & Blade fait partie de ces titres atypiques auquel il est bien difficile de ne pas s'adonner. Pour combler notre addiction aux chevauchées fantastiques et surréalistes duels à l'épée, les malicieux petits gars de Taleworlds (www.taleworlds.com) ont prévu une magnifique extension intitulée Bob l'éponge chez les Sovi... oups non ce n'est pas la bonne fiche. Mais qu'est-ce que... ah la voilà ! Mount & Blade : Warbands, donc. Au menu, une intelligence artificielle plus cohérente, plein de nouvelles options pour faire croire aux gens que l'on désire négocier avant de les tuer et, last but not least comme dirait ma grand-mère, un mode multijoueur acceptant pas moins de 32 participants ! Sortie prévue au début de l'année prochaine et si vous n'êtes pas content, c'est pareil.

Environ un Américain...

...sur dix aurait acheté des « biens virtuels » (musiques mais aussi jeux et autres contenus téléchargeables) dans les 365 derniers jours. Les 88 % qui s'en tamponnent sont priés de venir nous rejoindre en 2009, merci.





Business plan(tage)

La Wii, c'est le paradis. Pour Nintendo. Parce que pour les autres éditeurs et à l'image de ce qui se passe du côté de la DS, c'est aussi devenu une jolie pente savonneuse sur laquelle tout le monde dérape, glisse, et finit en bas les quatre fers en l'air avec une belle gueule de bois en bonus. Comme, par exemple, l'éditeur japonais Sega dont les récents mauvais résultats (19 % de revenus en moins sur le début de l'année par rapport à la même période l'année dernière) seraient en grosse partie attribués aux ventes décevantes du sympathique FPS The Conduit. Seulement 150 000 unités se seraient écoulées lors des premières semaines de commercialisation.
Un chiffre éloquent surtout quand on le met en parallèle avec le nombre de Wii présentes sur le marché, soit environ 50 millions de consoles. Finalement, peut-être que les jeux de purs gamers sur une console orientée casual, ce n'était pas une très bonne idée.



Comme le font les grands artistes à la veille d'une retraite bien méritée, Command & Conquer lance sa tournée d'adieux. Oui, cet épisode-là sera le dernier d'une longue série débutée en 1995 et devenue culte depuis. Plutôt que de se contenter d'une suite classique et convenue, nos copains d'Electronic Arts semblent bien décidés à jouer les audacieux avec des mécaniques de jeu plus qu'originales pour un tel titre. Oubliez tout ce que vous connaissez de C&C à part trois choses : le GDI, le NOD et le Tiberium, principale ressource de cet univers guerrier. À tel point que le précieux minerai colonise la majorité de la surface de la Terre et se voit maintenant en passe d'anéantir l'humanité. Par la force des choses, les ennemis d'hier deviennent les meilleurs alliés du monde afin d'éviter le pire. Kane, le très charismatique leader du NOD, se rend au quartier général de ses anciens adversaires afin de… Non mais vous ne croyez quand même pas que je vais vous conter toute l'histoire ?



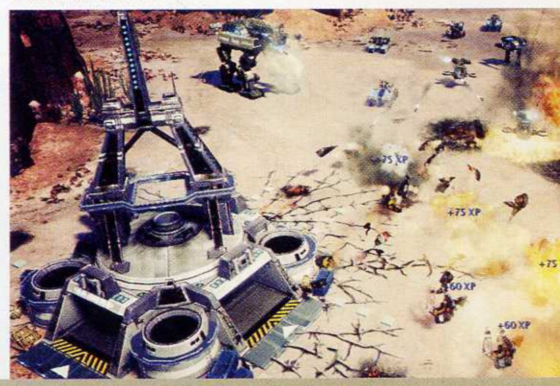
LE SURVIVANT

Les motivations de Kane, vous les découvrirez bien assez tôt à travers deux campagnes (une pour chaque faction) jouables en solo ou en coopératif, en plus d'un véritable mode multijouable jusqu'à 5 contre 5. Jusque-là, rien de bien neuf sous le soleil sauf que la manière de jouer change du tout au tout. Ainsi, vous disposerez maintenant d'une énorme unité principale : le Crawler. Ce dernier, quand il est immobile, remplace pratiquement toutes les anciennes constructions et, quand il ne l'est pas, sert à redéployer stratégiquement ses troupes. Mieux encore, cet épisode inaugure l'apparition d'un véritable système d'expérience. C'est-à-dire que chaque escarmouche remportée vous fera gagner des points servant à obtenir de nouvelles unités ou à améliorer les existantes. Et le plus beau ? Tout ce que vous gagnez est obtenu « à vie », et (en multi) peut resservir pour d'autres parties. Histoire de chambouler encore un peu plus les habitudes, le respawn fait également son apparition. Ainsi, se faire tailler en pièces ne signifie plus forcément la fin de la partie vu que votre Crawler réapparaîtra à peine quelques secondes après votre défaite. Toutes ces nouveautés feront-elles de Command & Conquer 4 un grand jeu ? Impossible à dire mais ce qui est sûr, c'est que c'est bougrement prometteur !

YAVIN



C'est mal barré…



> Genre : Commande groupée
> Éditeur : Electronic Arts
> Développeur : EA Los Angeles/États-Unis
> Date de sortie : 2010

COMMAND & CONQUER 4

N'ayez pas peur de mourir, ce n'est qu'un petit respawn à passer.



En dépit d'un aspect offensif plus marqué, il sera toujours possible de construire des tourelles de défense.



Tous les chemins mènent à rium, tous les machins mènent à Rome, tous les Chiliens mènent à… Hum, j'étais pourtant sûr qu'une de ces combinaisons avait un sens. C'est curieux parce que maintenant, je m'y connais vachement en agencement de trucs et de bidules. Normal, je viens de me farcir une belle flopée de tableaux plus tarabiscotés les uns que les autres ! Et j'ai souffert, réfléchi, froncé les sourcils, je me suis gratté la tête jusqu'au sang avant de me jeter contre un mur pour oublier que, non, je ne suis pas l'être doué d'une intelligence supérieure qui aurait fait la fierté de mes parents. Un souci qui ne se pose pas au robot héros de Machinarium vu que lui, il n'a pas de parents et d'ailleurs s'il en avait, ce serait un tout petit peu flippant.
En revanche, peut-être n'aurait-il pas fini tristement balancé dans une décharge publique comme un vulgaire détritus. Pas grave, notre copain en ferraille ne compte pas en rester là et décide de s'en aller régler ses comptes avec la vile confrérie responsable de sa mise au rebut. Fallait pas l'énerver le petiot surtout quand on sait qu'en plus, il est amoureux !

En poussant la rampe vers le levier du haut, celui-ci déclenchera l'arrivée d'un petit chariot. Mais cela ne suffira pas à passer au tableau suivant…



GENRE
Voilà le tableau
ÉDITEUR
N.C.
DÉVELOPPEUR
Amanita Design/ République Tchèque
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2009

MACHINARIUM

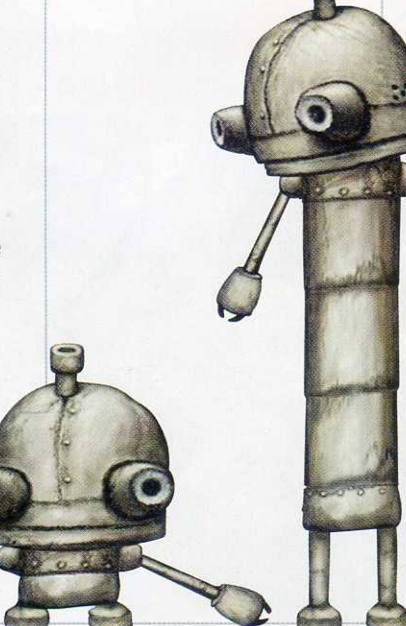
Comme un robot

Un scénario barré, un héros loufoque et des tableaux léchés du plus bel effet, tous les ingrédients semblent réunis pour faire de Machinarium un excellent jeu d'aventure. Dans cette version jouable, techniquement irréprochable et plutôt sympathique, ma seule réserve ira au déroulement tellement classique que même les plus indulgents risquent de le trouver un peu convenu. Certes, nous sommes clairement face à un jeu « de genre » comme on dit au cinéma. Néanmoins, un peu d'audace n'a jamais fait de mal à personne… Ici, point de révolution mais des tableaux à résoudre sous forme de mécanismes à comprendre afin de passer à la suite – soit d'autres tableaux basés sur le même principe. Il faudra enclencher des machines, des interrupteurs, connecter des câbles électriques, utiliser des objets trouvés sur le chemin, les combiner et parfois faire preuve de timing afin de rejoindre le bon endroit au bon moment. Du grand classique donc, heureusement emballé dans un bel univers rétro futuriste aux couleurs très soignées. Les développeurs nous promettent une durée d'une petite dizaine d'heures pour les joueurs moyens et précisent que pas mal de choses pourraient changer entre la version que nous avons eue entre les mains et la finale. Espérons que ce sera au bénéfice de l'originalité !

Yavin





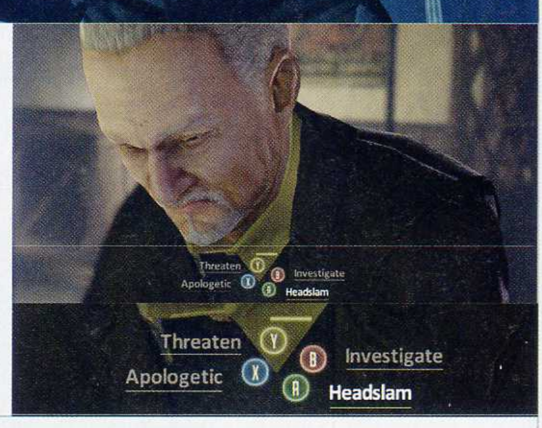


D'un simple clic de souris, notre héros peut être agrandi afin d'atteindre des objets jusque-là inaccessibles.


www.
Rue du
Commerce
com



Bon, il me dit d'aller à droite, mais je ne suis pas sûr qu'on puisse faire confiance à une statue communiste.



Un cas de conscience typique à Alpha Protocol : poser d'autres questions, menacer ou tartiner le bureau avec la tronche de ce barbichu décidément trop suspect.

ALPHA PROTOCOL

GENRE
Action/ Infiltration
ÉDITEUR
Sega
DÉVELOPPEUR
Obsidian Entertainment/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2009

Plus d'une séance de psy serait nécessaire pour démêler la relation semi-œdipienne qui lie Obsidian et Bioware, les premiers étant connus (notamment) pour réaliser les suites des jeux des seconds (de Neverwinter Nights à Knights of the Old Republic). Mais rien à faire ! Bioware reste cette espèce d'Everest dont Obsidian n'arrive décidément pas à dupliquer la respectabilité auprès des joueurs. L'Histoire va-t-elle se répéter avec Alpha Protocol, ce clone de Mass Effect transposé dans un monde conspirationniste à la Tom Clancy ? Rien n'est moins sûr car de ce que l'on en a vu pour le moment, Alpha Protocol s'annonce plus riche et varié que cette semi-déception que fut pour moi Mass Effect. Mais n'anticipons pas et voyons un peu ce que nous avons retenu de cette première prise en main dans les locaux parisiens de Sega.

Les rois de la tchatche

L'après-midi a commencé par un point sur le fameux système de dialogues dynamiques. Le comportement de votre personnage durant les discussions avec les PNJ détermine le déroulement d'un scénario à géométrie variable. La scène choisie pour la démonstration a lieu dans un bar moscovite. Notre héros cherche à retrouver la trace d'un trafiquant d'armes et aborde Grigori, un tranquille sexagénaire en train de se pinter au comptoir. Les dialogues se passent de la façon suivante : l'affreux pochetron barbu lance une réplique : « Maaaiheuuhoo, pourquoi je le connaitraiiiheu, gamin ? »
Un timer à durée variable (il y a des questions auxquelles il vaut mieux répondre vite) se déclenche, nous laissant une poignée de secondes pour décider de quelle manière lui répondre. Option 1, la méthode suave. On flatte le bonhomme : « Vous êtes une grande figure du milieu, vous pourrez sûrement m'aider d'une façon qui nous serait mutuellement profitable, ho par pitié, laissez-moi vous lécher le fessier ! ». Option 2, la méthode agressive. Vous lui éclatez une bouteille de vodka sur la tête en proférant les pires menaces à l'encontre de sa prostate. Et enfin une option 3, dite « professionnelle », à mi-chemin entre les deux autres, qui implique que vous vérifiiez sa mutuelle dentaire avant de lui faire mordre le zinc. Si le choix entre plusieurs attitudes n'est pas une nouveauté, le timer apporte un stress particulier. Plus ambitieux : les implications seront dans Alpha Protocol bien plus importantes qu'ailleurs.

Tous les chemins mènent…

Dans notre cas, avec la méthode Jack Bauer, Grigori nous donne les informations demandées



Dans Action/Infiltration, il y a ACTION !

entre deux glaviots sanguinolents, mais va aussi alerter la pègre locale de notre présence.
En conséquence de quoi, les gardes que nous rencontrerons dans la mission suivante seront plus nombreux et mieux armés. En rejouant la séquence, mais en posant les questions plus poliment, le petit Grigori ne vendra pas le gros marchand d'armes (pas fou non plus) mais nous proposera d'autres petites missions pendant lesquelles il sera possible de récolter des éléments pour retrouver notre homme. Ces missions rapporteront de plus un peu d'argent très utile car votre hiérarchie vous laisse systématiquement vous débrouiller avec les moyens du bord.
Et, comme vous aurez gagné sa confiance, votre présence en Russie restera discrète. Dans un cas, une progression rapide et difficile, et dans l'autre, une avancée lente mais plus sûre. Alpha Protocol se limiterait donc à ça ? Heureusement non !
De multiples événements surviendront lors des missions, en fonction de vos relations avec un complexe réseau de personnages. Parce que vous avez fait part de vos projets à un certain individu, un groupe terroriste peut par exemple attaquer l'ambassade que vous essayez d'infiltrer discrètement afin de vous doubler. Pour la même situation, un autre contact peut au contraire vous aider, en donnant des infos sur votre cible, sans parler des missions qui changent du tout au tout si vous décidez de transformer un allié en homme à abattre. Un joli micmac en perspective.

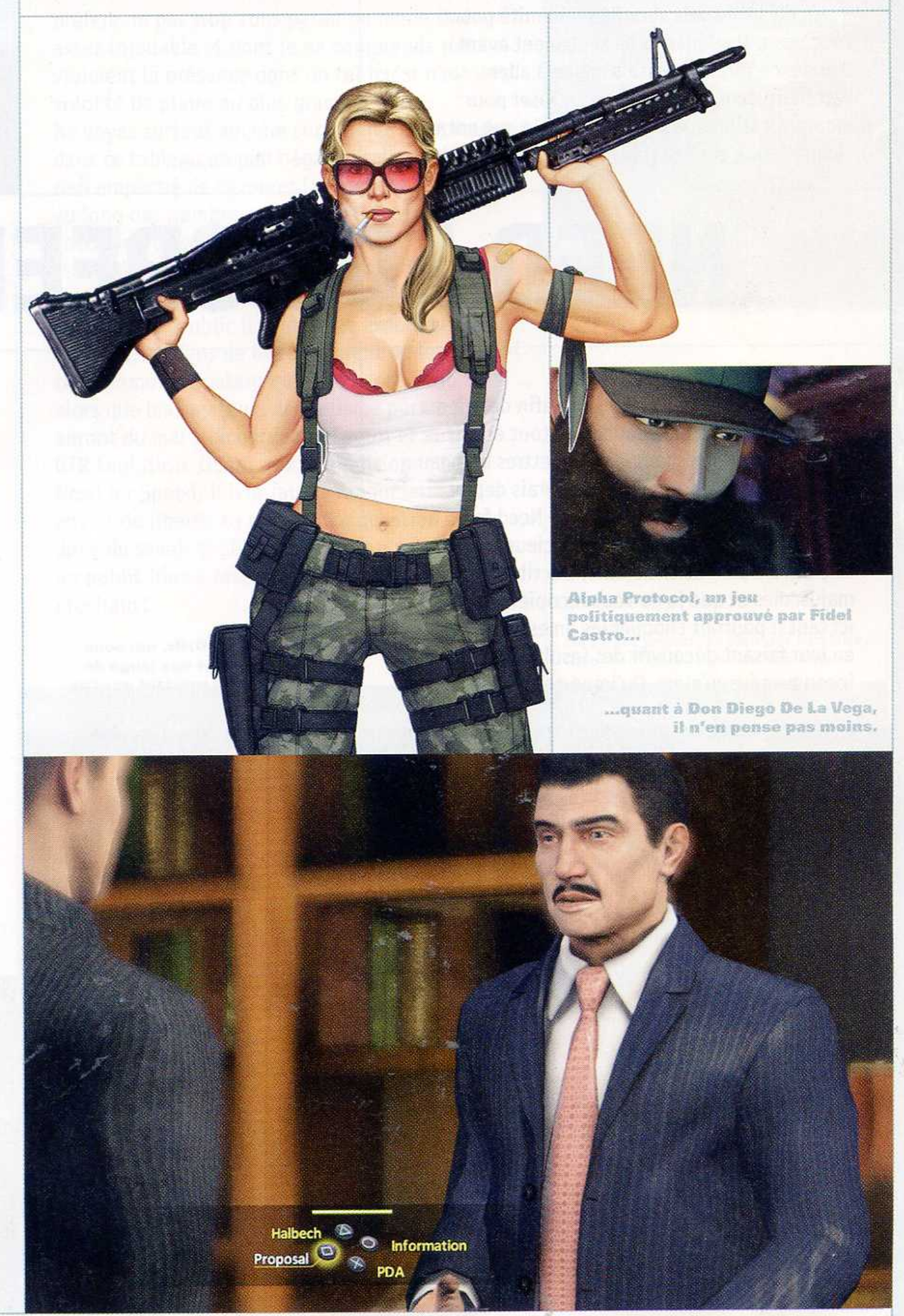
Quand est-ce qu'on flingue ?

Nous avons ensuite embrayé sur quelques phases d'action. La filiation avec Mass Effect s'est alors fait encore plus profondément sentir. Ne serait-ce qu'à cause du système de progression du personnage repompé sans aucun complexe ; on gagne à chaque niveau des points à réinvestir dans les compétences « Infiltration », « Pistolet », « Technique », « Arts Martiaux », etc. Des pouvoirs spéciaux (Time Action Bullet, 6e sens…) se débloquent régulièrement dans chaque catégorie. La différence nous explose au nez quand on réalise que, contrairement au titre de Bioware, bien qu'il y ait une composante RPG non négligeable, Alpha Protocol s'assume avant tout comme un jeu d'action/infiltration. Michael Thorton se cache derrière les caisses, se faufile dans les angles morts des caméras, élimine les sentinelles silencieusement, et pirate les systèmes informatiques. Si le besoin s'en fait sentir, il se sert également fort bien de pistolets akimbo ou de grenades EMP. En progressant dans les différentes compétences, vous aurez accès à du matériel plus performant et votre précision au tir sera meilleure.
À trois mois de la sortie, les augures sont bons pour Alpha Protocol, qui comme toutes les productions Obsidian, devrait bénéficier d'un scénario et d'un background consistants. Reste à voir si les missions sauront se montrer suffisamment variées pour nous tenir en haleine.

Savonfou



Vos choix de dialogues libèrent des Perks, des avantages passifs qui vous accompagnent tout au long du jeu. Ici, il s'agit de réduction chez certains fournisseurs de matériel.

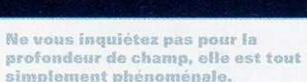


Alpha Protocol, un jeu politiquement approuvé par Fidel Castro…

…quant à Don Diego De La Vega, il n'en pense pas moins.







Ne vous inquiétez pas pour la profondeur de champ, elle est tout simplement phénoménale.

GENRE
Bond en avant
ÉDITEUR
Electronic Arts
DÉVELOPPEUR
Slightly Mad Studios/ Royaume-Uni
SORTIE PRÉVUE
Septembre 2009

NEED FOR SPEED SHIFT

Depuis quelques mois, notre ami Sundin sait ce qu'est l'enfer sur terre. Le pauvre bougre ne vit plus que dans la terreur de recevoir des mails, messages MSN, coups de fil et autres SMS auxquels je me suis abonné en illimité pour l'occasion. Quelques jours seulement avant d'écrire ce texte, j'hésitais même à aller l'attendre dans la rue armé d'un Taser pour maintenir la pression mais il semble que notre sympathique chef de rubrique Test ait décidé de se déguiser trois fois par jour afin de fuir ma folie. J'avais presque abandonné tout espoir quand, en ouvrant ma boîte aux lettres un beau matin, je vis LE sésame que j'espérais depuis tant de temps : la version bêta de Need for Speed : Shift. Aux côtés de la précieuse galette se trouvait un mot entièrement écrit en majuscules et que je ne vous recopierai pas ici tant il pourrait choquer les âmes sensibles en leur faisant découvrir des insultes encore inconnues jusqu'alors. Qu'importe, moi aussi je t'aime, Sundin ! Et je vais enfin pouvoir m'adonner à ce nouvel épisode d'une série culte mais aussi entachée par des épisodes médiocres comme en atteste l'ineptie Undercover sortie en fin d'année dernière. Celle-là même qui a envoyé nos portefeuilles aux soins intensifs, malades d'avoir été souillés par l'acquisition de cette véritable erreur de la nature.

Le pénible mode Drift, qui nous oblige à surveiller une jauge de force centrifuge pendant que l'on conduit.



300 mètres...

En fidèle lecteur que vous êtes, vous n'avez pas manqué de parcourir l'excellent papier d'Elgarion publié le mois dernier et dans lequel Jesse Abney, producteur de Shift, affirmait vouloir donner plus de « fun » aux fanas de simulations. Au vu de ce premier contact avec la bête, je suis franchement sceptique sur les dires du bonhomme tant les amateurs de réalisme rechignent souvent à l'idée de la moindre fioriture. Ce nouveau Need for Speed me donne plutôt l'impression d'avoir été élaboré pour que les plus féroces défenseurs d'arcade prennent enfin leur pied sur un jeu cohérent et ce n'est pas un pari gagné d'avance, loin de là ! Je ne vais pas vous détailler tout le déroulement du jeu, le test vous expliquera tout ça en profondeur mais sachez qu'en gros, les premières courses débloquent les suivantes, les victoires remplissent vos popoches de piécettes et vous pourrez acheter des bagnoles de folie, de la

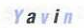
Nissan Skyline à la Lamborghini Revento en passant par la monstrueuse et terriblement sexy Ford GT 500. Bonne nouvelle, les comportements des véhicules diffèrent radicalement. Les Japonaises collent à la route, les Européennes abordent les courbes avec facilité et les Américaines tortillent des fesses comme des apprenties chanteuses de R&B en plein casting.

200 mètres...

Mieux encore, les circuits (tous fermés) se révèlent extrêmement bien fichus et comportent de nombreux pièges comme ces redoutables petites bosses qu'il conviendra d'éviter sous peine de se faire embarquer hors de la trajectoire. En parlant de celle-ci, elle se matérialisera sous vos yeux grâce à une ligne dite « idéale » et dynamique. C'est-à-dire que non seulement elle vous donnera le bon angle mais signalera aussi le meilleur point de freinage par rapport à la vitesse à laquelle vous roulez. Une idée typée « casual » empruntée à Forza Motorsport 2 et qui, combinée aux aides à la conduite, risque de vous donner l'impression de conduire un tram. Heureusement, les plus puristes pourront toujours tout désactiver et apprendre les circuits à la dure en visitant les bacs à gravier. Côté sensations, on le sait, Shift lorgne du côté du GRID de Codemasters avec des effets visuels (vitesse, désorientation...) à ne plus savoir qu'en faire. Malheureusement, sur cette version, l'impression « d'y être » était un peu absente en raison d'un manque flagrant d'animations dans les décors tout autant qu'une ambiance sonore quasiment absente si l'on excepte, bien sûr, le vrombissement des moteurs.

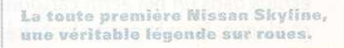
100 mètres...

Le plus énervant reste sans aucun doute l'intelligence artificielle, complètement à la ramasse et qui se contrefout de la présence du joueur. Vous êtes dans son chemin ? Tant pis, Madame prend sa trajectoire, quitte à vous envoyer valdinguer hors de la piste. Par chance, l'I.A. est souvent un des derniers paramètres ajustés par les développeurs alors tous les espoirs sont permis pour la version finale. En espérant aussi que sera réglé le problème de duels en un contre un dont la difficulté stratosphérique contraste avec la relative facilité des autres épreuves. Et je préfère ne pas trop vous parler du mode Drift, assez injouable et dont je ne comprends pas vraiment la présence dans un tel jeu si n'est la volonté de plaire au plus grand nombre. Ne voyez surtout aucune condamnation à mort dans ce tableau un peu négatif, cela ne m'a en rien empêché de savourer la conduite fine tout au long des nombreuses courses que j'ai eu l'occasion de pratiquer ! Simplement, à ce stade, le titre de Slightly Mad Studios demande encore pas mal d'ajustements afin que l'on sache à quel public il se destine exactement. En l'état, les fans de GRID risquent de le trouver moins épatant que son concurrent alors que les amateurs de réalisme pur et dur auront du mal à lâcher leurs rFactor et autres GTR Evolution. Quant aux inconditionnels des Need for Speed, il leur faudra ranger leurs envies de liberté au placard. La question est donc de savoir si Shift parviendra à se trouver un public bien à lui. Réponse le mois prochain !


Yavin



Sur les 21 km du mythique et très vallonné Nordschleife, en Allemagne, les sensations sont excellentes.

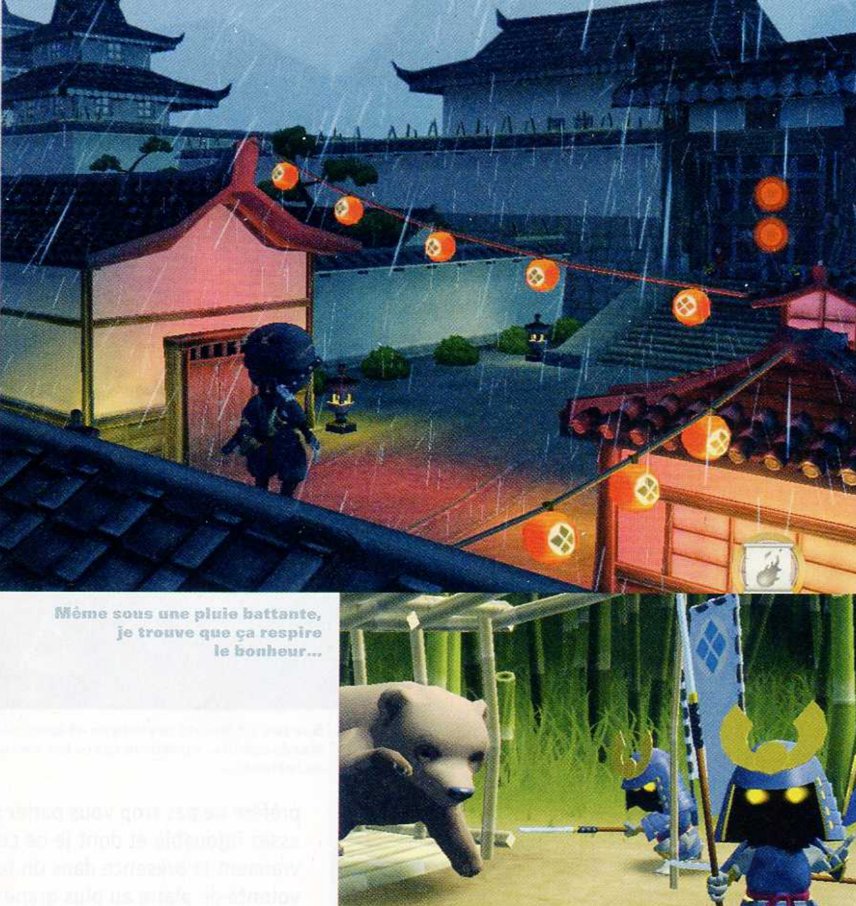

La toute première Nissan Skyline, une véritable légende sur roues.







Si ça respire pas le bonheur ça...



Même sous une pluie battante, je trouve que ça respire le bonheur...

MINI NINJAS

GENRE
Petit mais costaud

ÉDITEUR
Eidos

DÉVELOPPEUR
Io Interactive/Danemark

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2009

Mais quelle mouche a bien pu piquer Io Interactive, géniteur de la série 18+ Hitman et du non moins « adulte » Kane and Lynch ? Non, parce que la mouche en question, il va falloir la retrouver pour la remercier ; Mini Ninjas est sans aucun doute une des bonnes surprises de cette rentrée. Cher lecteur qui en avez ras-le-bol de trucider des nazis et/ou des communistes à longueur de temps, ce jeu est pour vous !

Virage à 180 degrés !

Io Interactive ne nous avait pas vraiment habitués à ça, mais pourquoi pas après tout ? Ça ? C'est un jeu d'action/aventure aux relents écolos dans un bel écrin cartoon. Dis comme ça, ça claque. Pour la petite histoire, les développeurs scandinaves disent avoir eu envie « de se lancer dans la création d'un jeu auquel ils pourraient jouer avec leurs enfants ». Chose tout à fait compréhensible et noble, même si avouons-le, un gosse de sept ans ne risque pas de folâtrer bien longtemps avec Mini Ninjas. Bien que les mécaniques soient simples et la difficulté peu élevée, Mini Ninjas demande une certaine intelligence de jeu et une maîtrise parfaite des contrôles (le pad est conseillé).

Toujours est-il que, pour une fois, il n'y aura ni assassins vicieux, ni psychopathes allumés, mais seulement un petit personnage gentil, attachant et irréprochable. *À ce moment-là, quelques cœurs volent dans la rédac' et un oiseau chante au-dessus de ma tête* C'est que, dans cette histoire, le monde assiste impuissant au retour d'un abominable seigneur de guerre jadis mis au ban, qui fomente aujourd'hui quelque révolution maléfique, terrorise les contrées environnantes et menace l'équilibre naturel ! Le hic, c'est que pour contrarier les plans du monsieur, il ne reste que Hiro, 12 ans, 1,14 mètre de haut... Vous.

Action !

La mécanique de jeu ne déroge pas aux règles en vigueur dans le genre : un mélange d'exploration et de combats dynamiques





Et même les affreux méchants comme celui-ci ne me dépriment pas ! Il faut dire que les ennemis sont d'innocents animaux ensorcelés par les forces du mal. Que c'est niais...euh... que c'est beau !





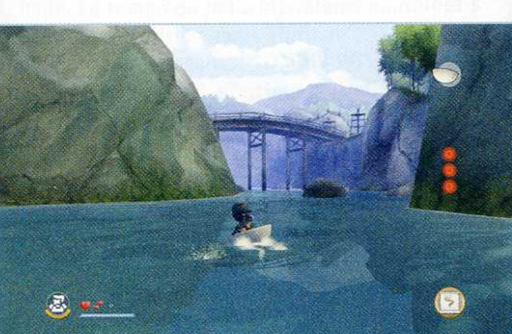
Mini Ninjas compte quelques jolis effets visuels comme celui-ci. Beau boulot !

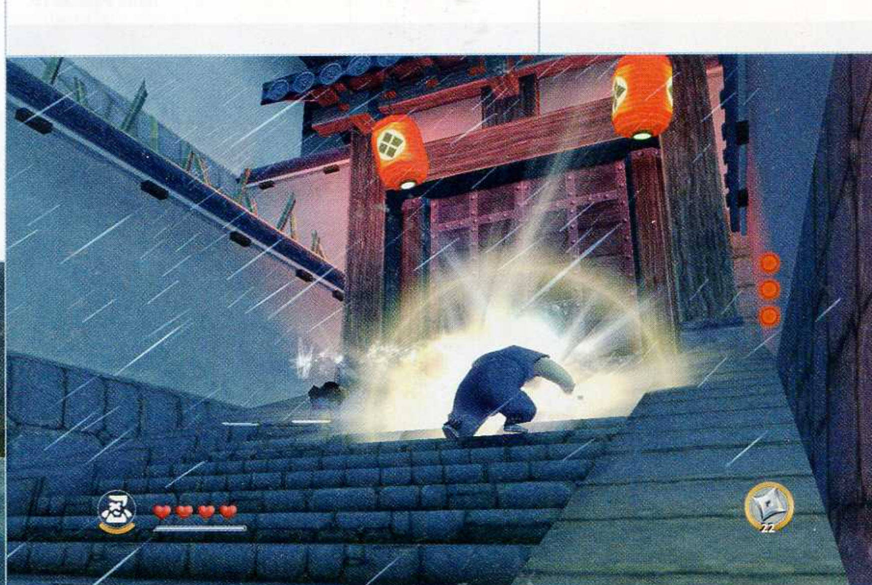
à base de combos et de sorts de plus en plus dévastateurs. En ça, et pour son univers asiatique, le titre de Io Interactive nous rappelle à ce bon vieux Jade Empire – en version kikoo s'entend. Rien de très original donc, mais une efficacité à tous les niveaux. J'en veux pour preuve une prise en main très simple : un clic gauche pour un coup rapide, un clic droit pour un coup étourdissant et une super-attaque au moyen d'un raccourci clavier. Comme il est de coutume, notre petit Hiro apprendra également à utiliser quelques sortilèges bien utiles : boules de feu, tornades… Il gagnera aussi la possibilité de prendre corps dans un animal : un lapin, une grenouille ou un sanglier, chacun ayant ses spécificités. Mais notre petit homme ne sera pas seul pour accomplir sa vénérable quête. Au fil de l'aventure, il rencontrera des compagnons d'armes, aux profils là aussi bien différenciés. En deux clics, Hiro laissera par exemple place à Futo, 12 ans, équipé d'un marteau à faire pâlir Laura Marconi (la nana un tantinet timbrée dans Nicky Larson). Hiro tombera aussi sur Suzume, petite de 13 ans aussi rapide et agile qu'un Kracoukas en compétition. Et cætera, et cætera… À vous ensuite de choisir la bonne personne pour la bonne situation.

Séduisant, MAIS…

Sans atteindre des sommets de finesse, la réalisation (technique et artistique) se veut très soignée. Les environnements sont colorés et agréables à l'œil avec des paysages bucoliques inspirés. Mini Ninjas respire la poésie et se permet même, à travers quelques dialogues, de lancer de délicieuses touches d'humour. *Quelques cœurs à nouveau virevoltent dans la rédaction* Notez par ailleurs, c'est en ça que je parlais de jeu écolo, que le but du petit Hiro est de rétablir l'équilibre naturel, mission qui passe par le sauvetage de tous les animaux de la région, mis en cage par les sbires du seigneur de guerre. Au rang des écueils, sur cette version, signalons une caméra un poil rétive, ainsi que le fait de ne pouvoir assigner qu'un seul raccourci pour les sorts spéciaux, ce qui rend les choses bien délicates dans les moments chauds… Mais pas de quoi casser notre enthousiasme pour autant ; si Mini Ninjas ne fera certainement pas le bonheur des hardcore gamers velus, il s'annonce tout de même comme un bon remède à la morosité actuelle. Espérons juste pour lui qu'il arrive à trouver son public – c'est là où j'ai un petit doute… Verdict sur la version finale, dans le prochain numéro.

Sundin







Le menu est classieux (ou pas).

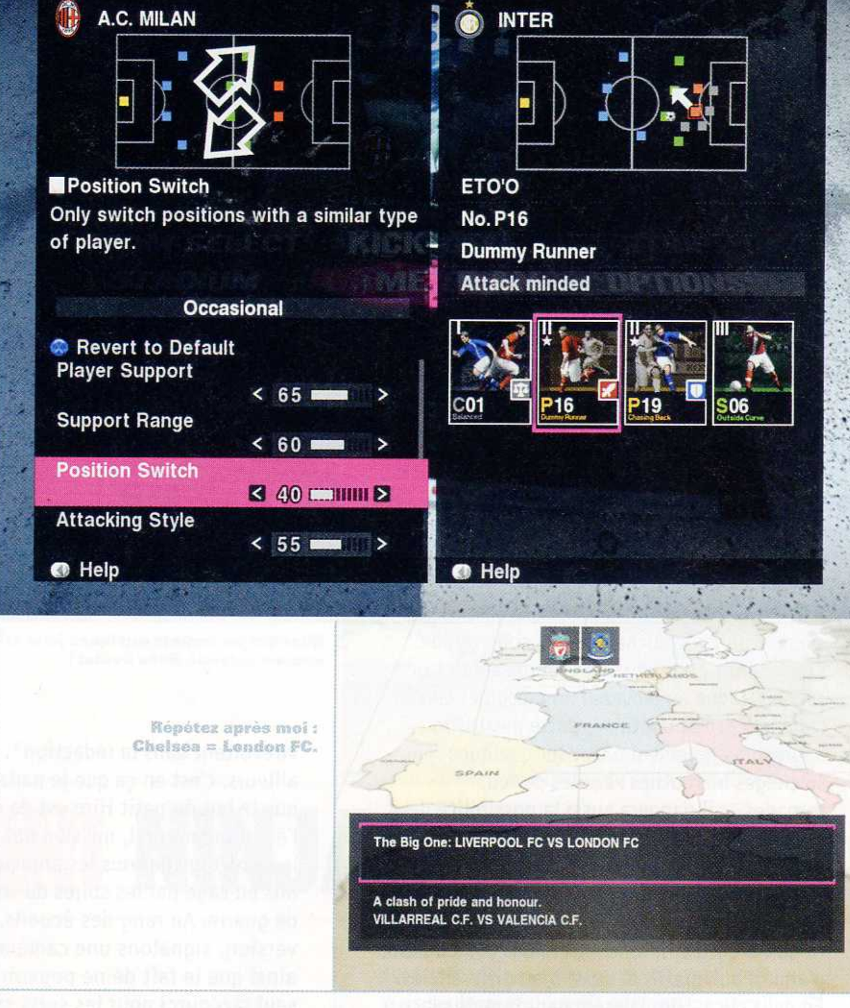
GENRE
Pieds carrés
ÉDITEUR
Konami
DÉVELOPPEUR
KCET/Japon
SORTIE PRÉVUE
Octobre 2009

PES 2010

Ce n'est pas nouveau, en tant que joueur PC, il ne fait pas bon être footeux ! Comme chaque année, Konami et Electronic Arts, les deux géants de la discipline, concentrent tous leurs efforts sur les versions consoles de leurs PES et FIFA. Par conséquent, le cru 2010 de PES sur PC pâtit de ce délaissement et attend toujours sur le banc, des fourmis dans les jambes, que son éditeur veuille bien le propulser au milieu du terrain, afin de regagner un public de plus en plus sceptique !

Poudre aux yeux

Ainsi, si PES 2010 s'annonce meilleur que son prédécesseur, très dispensable, cela ne veut absolument pas dire que le jeu est satisfaisant en l'état. L'habillage criard et tapageur du jeu suffit à nous le rappeler. On regrette d'abord forcément que Konami n'ait pas fait l'effort d'aller reconquérir des licences perdues ces dernières années. Comme avant, il faudra donc se satisfaire d'une Premier League minimaliste avec pour seuls rescapés Manchester et Liverpool, d'une Liga partiellement représentée et d'une Bundesliga aux abonnés absents.



Répétez après moi : Chelsea = London FC.

En revanche, chouette, la Ligue 1 est reconduite. Cachons notre joie ! On est donc une nouvelle fois loin de l'exhaustivité imbattable d'un FIFA. Konami n'avait d'ailleurs trompé personne quant à ses ambitions niveau licences, « oubliant » d'aborder le problème dans son communiqué de presse tonitruant. En revanche, l'éditeur insistait lourdement sur les aspects techniques et tactiques avec une emphase dont seuls sont capables les journalistes les plus zélés. Pourtant, notre version bêta semble déjà démasquer des promesses difficiles – voire impossibles – à tenir.

Vieux... Trop vieux...

Si des efforts évidents ont été faits dans la modélisation, notamment sur le rendu des visages, on garde la sévère impression que Konami s'est malgré tout contenté de donner un coup d'épée dans l'eau tant le reste, comme les animations, est rigide, voire daté. Les courses sont toujours risibles, avec des joueurs qui sprintent comme des



Kaka, Ronaldo,... Le Real Madrid sera aussi très séduisant dans PES 2010.





La modélisation a été soignée, même si les joueurs n'ont pas tous été bien traités.

marionnettes. Une animation qui déteint forcément sur le gameplay du titre qui, s'il se rapproche des sensations des PES old-school, manque cruellement de naturel. Avec des gestes techniques limités aux crochets à 90° PES 2010 a une l'allure robotique ! Le titre de Konami fait aujourd'hui pâle figure face au football Fuoriclasse d'un FIFA sur consoles HD. Et les maigres améliorations apportées par ce nouveau PES risquent de ne pas peser bien lourd dans la balance.

Jeu somnifère

On espère sincèrement que Konami aura encore le temps de modifier certaines choses pour bonifier son jeu et l'enrichir d'ici à sa sortie. Surtout que des aspects peuvent être améliorés à moindre frais. On pense notamment à l'intelligence artificielle, et au système baptisé Teamvision qui était censé apporter au jeu une dimension plus réaliste. Car PES 2010 est une nouvelle fois le jeu de tous les stéréotypes, avec ses couloirs béants, ses réactions défensives parfois laxistes et son jeu offensif tellement aléatoire qu'il en devient illisible. Et lorsqu'on n'arrive pas à lire les appels de ses coéquipiers, on joue forcément seul ! En revanche, on apprécie l'apport du « style d'équipe » qui permet une approche tactique de bloc cohérente, permettant de définir les réactions collectives et les grandes lignes de son jeu.
Au rang des autres écueils, notons une physique de balle trop lourde et un rythme de jeu mollasson. Impossible d'accélérer comme on le voudrait en jouant à une touche de balle. Le tempo du jeu a été ralenti pour gagner en réalisme, mais au final, PES y perd beaucoup en panache.
Autre aspect du jeu à critiquer : l'ambiance, avec des gradins loin d'être vivants, un environnement sonore pas vraiment grisant et des commentaires ras les pâquerettes signés Grégoire Margotton et Christophe Dugarry. Pas de quoi s'extasier, surtout quand les ralentis et autres plans serrés n'ont rien du rendu quasi télévisuel offert par la concurrence.

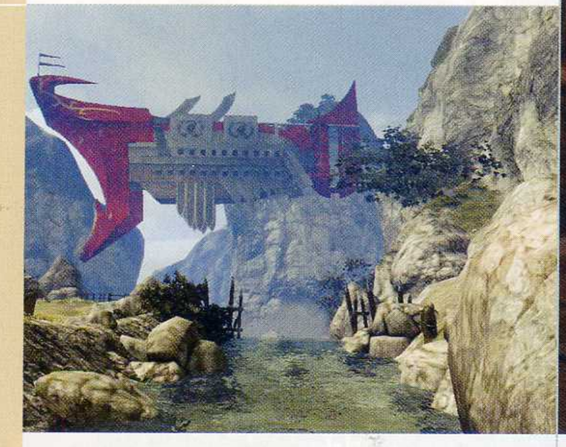
Une alternative ?

Le pire, c'est que malgré toutes ces remontrances, PES 2010 risque fort de s'imposer cette année encore comme le jeu privilégié des amateurs de ballon rond sur PC, faute d'efforts chez la concurrence, qui a confié le développement de son FIFA à un développeur secondaire. Pour se remonter le moral, on pourra toujours se dire que le moteur du jeu est bien optimisé et que le jeu pourra évoluer grâce aux quelques mois de développement restants. Aucun ralentissement n'a été décelé sur une config moyenne, même en Full HD. Espérons au moins que Konami ait fait l'effort d'améliorer son infrastructure en ligne pour que les affrontements sur le Web soient les plus plaisants possible. Ce sera toujours ça de pris.

Clint









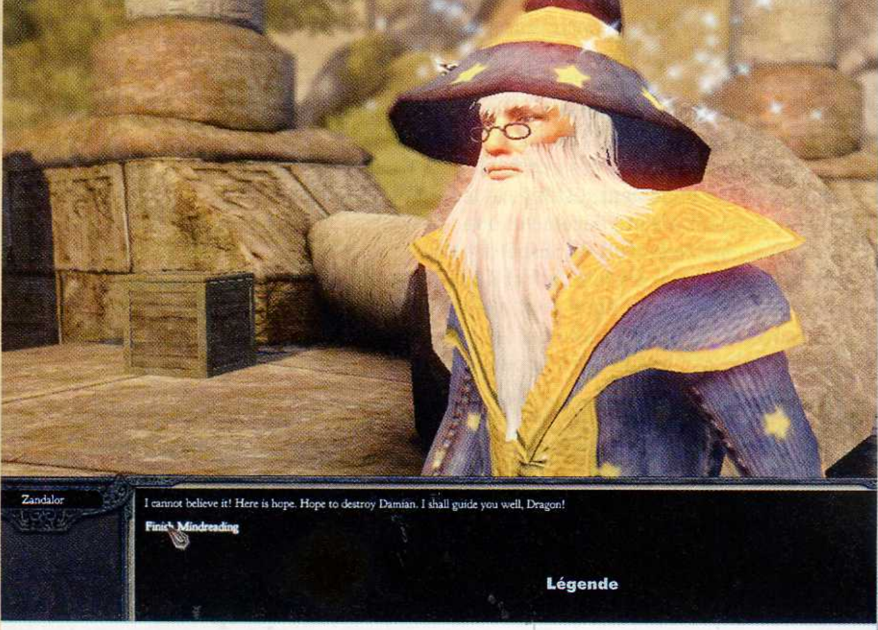
Une création de personnage très limitée. La personnalisation sera du côté des caractéristiques.

Sans être à tomber par terre, les graphismes du jeu dégagent un charme certain.

GENRE
Safari héroïc-fantasy
ÉDITEUR
DTP Entertainment
DÉVELOPPEUR
Larian Studios/ Belgique
SORTIE PRÉVUE
septembre 2009

DIVINITY II EGO DRACONIS

Suite des intéressants Divine Divinity et Beyond Divinity déjà développés par Larian Studios en 2002 et 2004, Ego Draconis s'inscrit dans la continuité en poursuivant l'histoire du monde imaginaire de Rivellon. Explorations, magie et combats sont à nouveau à l'ordre du jour dans cet action-RPG où vous incarnez un nouveau venu dans le corps d'élite des chasseurs de dragons. Vous avez hâte de vous confronter à l'un de ces sauriens ailés ? Mauvaise nouvelle, il n'y aurait plus qu'un seul de ces monstres vivant au monde. Peu importe, c'est l'enthousiasme des premiers jours ! Vous fourbissez vos armes dans un petit tutorial à l'issue duquel vous choisirez votre classe principale : prêtre, mage, archer ou guerrier, avant d'embarquer avec vos collègues vers le dernier endroit où a été aperçue la bête.



Légende

Mais pourquoi est-il si méchant ?

Arrivé dans un village encastré au fond d'une paisible vallée, vous menez l'enquête en interrogeant les habitants tandis qu'une partie de votre groupe bat la campagne. L'occasion de se familiariser avec des dialogues bien écrits et parfois humoristiques, et un premier pouvoir intéressant obtenu lors de votre initiation de chasseur : la lecture des esprits. Celle-ci influencera vos choix de discussion et leur donnera parfois une saveur particulière en vous révélant les petits (ou les gros) secrets de chacun. Une fois le dragon localisé par vos soins, le groupe se prépare au combat ; mais sans vous, car vous êtes trop jeune, trop



fragile, blablabla… Frustration et questions existentielles bouillonnent alors dans votre petit cerveau tandis que votre instructrice vous réconforte : il y aura d'autres aventures, vous trouverez bien le moyen de vous rendre utile. Penaud, vous embrayez donc sur les quêtes locales en attendant : transmettre du courrier, sauver un garde d'une bande de gobelins hargneux, récolter des objets spécifiques. De quoi gagner quelques points d'expérience, monter en niveau, augmenter vos compétences et obtenir de nouvelles capacités, aussi bien dans la branche choisie au départ que dans les autres : mage-guerrier, guerrier-archer ou archer-magicien sont des combinaisons possibles. Une évolution ouverte, donc, mais à personnaliser avec soin. En effet, votre vie – et le jeu – bascule quand le dragon, mortellement blessé, parvient à échapper à ses poursuivants et vous tombe dessus par hasard.



Et paf, le dragon

Pas d'affrontement dantesque, pas de Carmina Burana à faire exploser votre carte son, mais une vision qui vous est brutalement imposée : vous survolez de vastes étendues, vous crachez du feu et jetez des sorts ! Avant de mourir, le dragon vous a en effet transmis son don ; vous pourrez ainsi bientôt vous transformer, selon les besoins du moment, en monstre ailé. Mais pourquoi un tel cadeau ? Et le dragon était-il le véritable ennemi ? Le mystère s'épaissit, mais une fois votre nouvelle capacité connue, vos alliés d'antan vous traqueront sans pitié. Vous serez plus puissant, mais vous serez seul.

Mange ton gobelin pour devenir grand

D'autant plus que la fragilité soulignée par votre instructrice est bien réelle, du moins sous votre forme humaine. Pour augmenter vos réserves d'xp et franchir un niveau, il faut mener à bien des quêtes et ne pas hésiter à faire du bashing en tuant des camps entiers de gobelins, morts-vivants et autres figures classiques du bestiaire héroïc-fantasy. Mais à niveau inférieur ou égal, les affrontements deviennent vite ardus, encore plus lorsqu'on découvre avec stupeur qu'on ne peut pas se déplacer en frappant ou jetant un sort, et que le ciblage automatique n'en fait souvent qu'à sa tête, passant aléatoirement d'un ennemi à un autre pendant les combats contre plusieurs adversaires. Pour peu que vous n'ayez pas optimisé votre arbre d'aptitudes spéciales en vous concentrant particulièrement sur une classe, vous vous trouverez vite à court de potion ou d'argent, et confronté à des opposants nombreux et beaucoup plus forts.



Des ajustements nécessaires

Au terme de cette preview sur une version très avancée du jeu, un constat s'impose : sous ses dehors action-RPG, Ego Draconis est un jeu de rôle à l'ancienne qui peut s'avérer passionnant, mais au prix d'efforts et d'ajustements importants. Le joueur expérimenté comprendra donc qu'il faut sans vergogne pénétrer dans les habitations et piller la moindre caisse sous les yeux de son propriétaire impassible, éplucher la liste (heureusement fournie !) des dialogues pour retrouver qui a demandé quoi, faire une croix sur les combats à distance et privilégier le corps à corps, du moins au sol. Transformé en dragon, les choses sont plus simples et, même si un nouvel arbre de capacités apparaît, il s'agit bien souvent de séances de shoot agréablement récréatives, portées par la relative fluidité d'un moteur graphique un peu vieillot mais dégageant un charme réel grâce à une solide direction artistique. Il n'en va malheureusement pas de même côté technique : physique aux abonnés absents ou presque, I.A. s'illustrant dans le pire avec des alliés au pathfinding laborieux et des adversaires qui vous oublient passée une distance de 20 m. Plus pénibles encore, les quêtes buggées s'invitent à la fête et réclament parfois la reprise d'une sauvegarde antérieure. Ego Draconis conserve cependant les attributs d'un bon titre : une histoire riche et attachante ainsi qu'une réelle profondeur de jeu. Mais son manque de finition patent pourrait lui être fatal. Verdict très prochainement.

Elgarion



Quand votre santé passe sous un seuil critique, le jeu peut se mettre en pause pour proposer des soins.

Les combats aériens sont plus dynamiques et fluides, mais aussi souvent moins complexes qu'au sol.



A h, ces bons souvenirs du premier Flashpoint que l'on se raconte entre hommes, autour d'une bière : « Et tu te souviens quand tout le monde meurt autour de toi et que tu dois faire 20 km tout seul avec plein de Rouges qui te courent après pour revenir à ton campement ? Ben moi, je les ai faits en rampant avec une balle dans la cuisse, ça m'a pris toute l'après-midi ». Ce First Person Shooter tactique était aussi fédérateur que feu le service militaire, peut-être moins long mais certainement plus dur.
À sa sortie, il avait reçu un accueil très favorable de la presse et du public, malgré de nombreux bugs. Mais ce succès n'a pas empêché le divorce entre Bohemia Interactive, le développeur et son éditeur, Codemasters. De son côté, le développeur tchèque réalisera Armed Assault 1 et 2, tandis que Codemasters,



Après le briefing, un petit coup d'œil dans l'inventaire vous permettra de comprendre qui peut faire quoi dans votre équipe.

GENRE
Simulateur pre-mortem
ÉDITEUR
Codemasters
DÉVELOPPEUR
Codemasters/ [Gra]nde-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
[?] octobre 2009

OPERATION FLASHPOINT

qui a conservé les droits sur la licence, préparera en interne le prochain épisode, finalement sous-titré Dragon Rising. Avec la sortie récente et le succès relatif du second Armed Assault (8/10 dans Joystick), la compétition est acharnée sur le front pourtant élitiste des simulateurs d'infanterie moderne. Question : OFP Dragon Rising a-t-il encore ses chances ?

Perdus dans la verte forêt

Une histoire de pétrole dans une île russe au large du Japon envahie par les Chinois introduit le scénario. Appelés à la rescousse par les Russes (oui, Monsieur !), les Américains profitent de leurs bases avancées au pays du Soleil levant pour mener les premières opérations. Dans ce cadre, quatre soldats pleins d'avenir (ou pas, ça dépend de vous en fait) doivent faire sauter une station radar puis, dans la deuxième mission que contient cette bêta, soutenir l'avancée de véhicules blindés en territoire ennemi. Objectifs cachés et surprises souvent létales sont bien entendu de la partie, et rien n'empêche de jouer une situation donnée à votre manière : l'environnement est particulièrement ouvert et les possibilités tactiques nombreuses. Mais seules quelques minutes suffisent pour comprendre une chose qui pourrait désappointer bon nombre de joueurs : toute l'ergonomie a été en premier lieu pensée pour la console, avec un contrôle radial (comprenez, par rayonnement autour d'un point central) adapté pour un stick analogique. Attendez un peu avant de vous immoler par le feu devant le siège de Codemasters ! En fait, ça marche plutôt bien ; passée la première surprise et quelques expérimentations hasardeuses, on se retrouve à donner ses ordres beaucoup plus rapidement que dans le premier Flashpoint sans pour autant avoir des doigts de poulpe. À quelques exceptions près, l'intelligence artificielle suit

L'espace de jeu est vraiment immense. La première mission se limitera à l'île située au sud.

Hormis les avions, tous les véhicules du jeu sont pilotables et possèdent généralement plusieurs postes.



vos directives de façon disciplinée, vise souvent juste et trouvera matière à s'abriter quand le feu ennemi sera trop fourni. Malheureusement, ces couverts, selon leur nature, pourront rapidement se transformer en inutiles passoires selon le calibre utilisé par les gens mécontents d'en face. C'est ça aussi, la licence Flashpoint : un réalisme exacerbé, souvent punitif. Encore faut-il que la réalisation suive.

Le diable est dans les détails

Tout comme Arma 2, OFP : Dragon Rising veut en effet coller au plus près à la réalité. Matériels militaires aux caractéristiques minutieusement adaptées, état de santé qui influe sur vos capacités (un tir dans le bras et s'en est fini de la visée précise, une hémorragie et s'en est fini tout court, à moins d'être rapidement soigné), et surtout des



L'interface radiale s'adapte à l'objet pointé. Une fois sélectionné, il suffit de presser les touches de direction pour donner un ordre.

DRAGON RISING

situations tactiques variées qui devraient demander une certaine prudence. À ce titre, sans toutefois mettre le jeu en pause, une carte bien réalisée vient appuyer vos premiers pas de chef de groupe. Vous pourrez y fixer check points et ordres spécifiques pour vos coéquipiers.
C'est malheureusement dans le camp adverse que les choses se corsent et que l'énervement guette. L'ennemi semble en effet doté de capacités extra-sensorielles à géométrie variable : il sera capable de vous voir – et de vous tirer comme un lapin – à plus d'un kilomètre de distance comme de ne pas réagir aux cabrioles et signes amicaux que vous ferez devant son nez. Ces bugs peuvent également affecter vos compagnons d'armes qui tourneront parfois ostensiblement le dos à l'adversaire ou n'exécuteront simplement pas les ordres indiqués. Si quelques défaillances sonores, graphiques et d'I.A. sont habituelles dans une version preview, on peut légitimement s'inquiéter de ces anomalies à quelques encablures de la sortie du titre.



Comme dans la chanson, le soldat Morales est blessé. Vous pouvez le soigner, ou demander à l'un de vos coéquipiers de le faire.

Reste qu'Operation Flashpoint : Dragon Rising a une réelle carte à jouer malgré la présence sur le marché d'Arma 2. En proposant un moteur graphique et physique solide (l'Ego Engine, moteur maison adapté à toutes les sauces mais visiblement efficace) et un environnement ouvert mais également maîtrisé, le jeu de Codemasters pourrait, s'il atteint un degré acceptable de finition, réussir là où le jeu de Bohemia est pris en défaut, et proposer une expérience solo stable et réalisable. Pour atteindre cet objectif, le chemin est encore long, et la distance qui nous sépare de la parution bien courte. Mais tout espoir reste permis... La guerre est encore loin d'être perdue.

Elgarion



Effets de blast, particules, ricochets et taux de pénétration des matériaux. En combat, l'ensemble est très immersif.

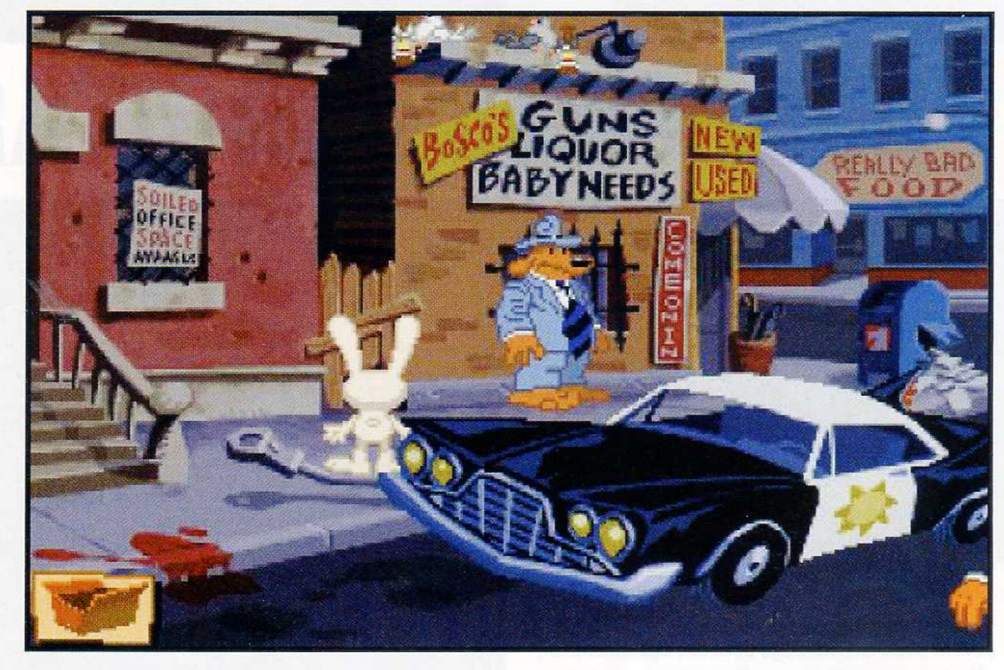


L'AVENTURE, UN GENRE QUI SE CONJUGUE AU PASSÉ ?

PAR LUCKY

Le jeu d'aventure, c'est comme feu ma chienne Tosca. tout le monde en parle au passé. Pourquoi, Seigneur ? Pourquoi l'avoir rappelé si vite ? Tout est-il vraiment fini ? Il avait encore tant à donner !

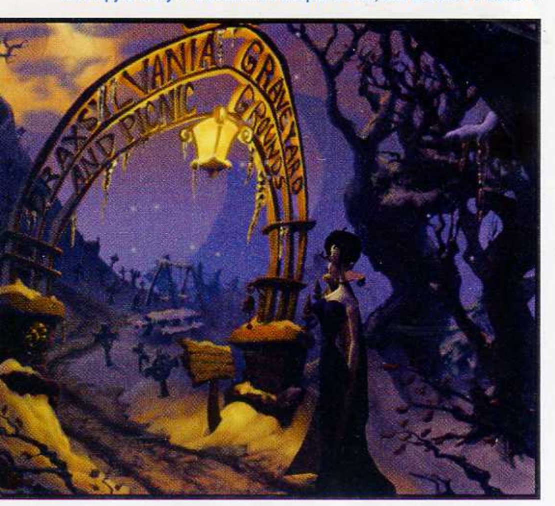
Idole d'hier, aujourd'hui le jeu d'aventure est le paria du PC. Boudé par les gamers depuis quelques années, il était devenu la came supposée des sexagénaires aux réflexes moribonds amateurs d'histoires policières. Pourtant ces derniers temps, sous l'impulsion de Telltale et de quelques studios comme Pendulo ou Wizardbox, il est doucement revenu sur le devant de la scène. Puis il y a eu un gros BANG ! Juin 2009, Telltale annonce le retour de Guybrush Threepwood. Comme tirées d'un profond sommeil, des hordes de gamers oldschool inondent le web de « Fantastique ! », « Génial ! » ou autre « Là, un singe à trois têtes ! ». Il aura suffi de prononcer les mots Monkey Island pour que, d'un seul coup, tout le monde se souvienne que le jeu d'aventure ne se résume pas à quelques mauvais titres allemands pleins de méchants nazis. Bon sang, que s'est-il passé pour qu'on en soit là ?

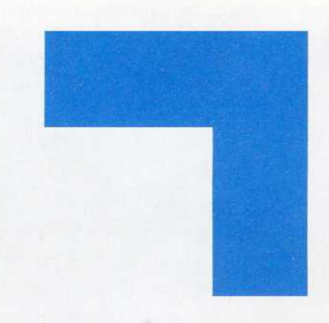


IL Y A EU L'ÂGE D'OR

Reprenons vite fait depuis le début, vous voulez bien ? Il y a fort fort longtemps dans une galaxie informatique très lointaine, les jeux d'aventure se jouaient au clavier. Inventifs, les nerds de la première heure s'adonnaient aux « aventures textes » comme Zork. Pour ceux qui n'auraient pas 91 ans, rappelons que ces jeux ressemblaient un peu à ces bons vieux « Livres dont Vous êtes le Héros ». Un texte à l'écran vous présente une situation genre « Machin arrive alors devant le château hanté de la marmotte mangeuse d'hommes », puis vous deviez indiquer à votre avatar la suite des événements en tapant par exemple « mange marmotte mangeuse d'hommes ». En plus de faire travailler l'imagination à 2000 %, ces jeux donnaient une extrême sensation de liberté. Seulement voilà, très souvent, ce que voulait faire le joueur était impossible (genre « gagner partie »). D'où frustration, abandon et compagnie. Pour éviter de fantastiques vagues de suicides, Ron Guilbert débarque un beau matin avec un moteur jouable à la souris. Le joueur clique sur un des douze petits verbes de ce moteur puis sur un objet, et comme par magie, il se passe une action. « Ouvrir » + « Porte » = Ouvre la porte. Génial. Une techno nouvelle, une façon de jouer repensée, une pincée de talent et paf ! LucasArts sortait des jeux qui poussaient les machines dans leurs derniers retranchements. Par rapport à un banal jeu de plateforme, le jeu d'aventure permet de multiplier les angles de caméras, donc d'afficher des décors travaillés et variés. Mais surtout, à cette époque, il faisait la part belle à l'imagination. Tous les jeux LucasArts et même les Sierra proposent des scénarios originaux déjantés, de vraies petites perles d'imagination. L'absurde, le merveilleux, c'est ça qui marchait.


A Vampyre Story : « L'aventure n'est pas morte, elle est mort-vivante ».





Indiana Jones, Loom, The Dig...
tous ces vieux hits sont désormais sur Steam.

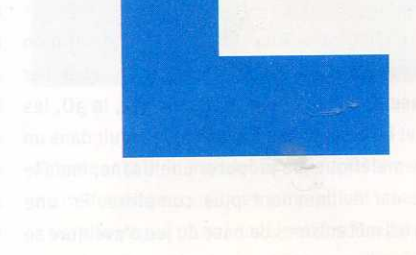




POURQUOI DIT-ON QUE LE JEU D'AVENTURE EST MORT ?

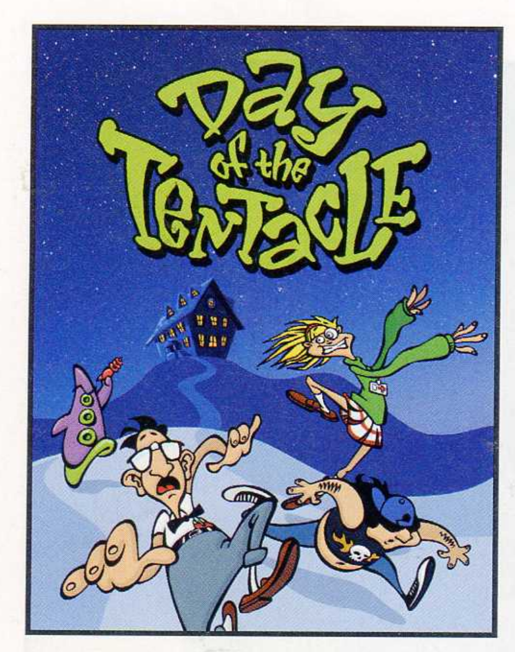
Je vois bien que vous attendez une réponse géniale, mais désolé, c'est très flou tout ça. J'aurais beau retourner ma boule de cristal dans tous les sens, il me serait difficile d'affirmer qu'il est vraiment mort, et encore plus de dater ce prétendu trépas. Quoi qu'il en soit, tout a commencé à déraper avec la démocratisation des consoles et l'arrivée de la 3D. À ce moment-là, les joueurs se sont tournés vers d'autres idoles plus sexy et plus dynamiques. Le jeu d'aventure n'est pas mort sans raison un lundi matin. En fait, d'abord son public s'est barré, ensuite il est mort... un peu. Où sont allés les joueurs ? Vers les FPS (OpenGL RULEZ ze weurld !) ou vers ces étranges machines qui servaient d'asiles aux plombiers moustachus et bedonnant friands d'affriolantes princesses. Qui dit moins de public, dit aussi moins de budget, résultat : en moins de dix ans, avec la montée en puissance des machines, les jeux d'aventure sont passés du statut de killer app à celui de jeux un brin ringards ultra-statiques. Même l'inoubliable Myst, malgré ses indéniables qualités et ses millions de jeux vendus, n'a pas franchement servi le genre. Il a démontré avec plus de brio que nul autre soft que l'intérêt des point'n click était moins technique qu'artistique, alors pourquoi faire plus d'efforts ? Depuis ce jeu, pas mal de développeurs se sont dit : « Il en faut





SCUMMVM

Vous savez comment sont les jeux PC, ils sont vite périmés. Vous les achetez en vous disant que c'est pour la vie, et un beau matin, vous vous rendez compte que le nouveau Windows à la mode ne les supporte plus. Pour sauver les hits LucasArts d'antan, une poignée de développeurs indépendants ont mis au point ScummVM. Grâce à cette Virtual Machine, vous pouvez jouer à ces petits bijoux sur Windows, Linux, MacOS, iPhone, PDA, DS j'en passe et non des moindres. Plus grandiose encore, ce petit programme supporte désormais de nombreux jeux non estampillés LucasArts et même des créations originales contemporaines aux allures d'antiquités. Un vrai petit miracle néopasséiste en somme, à consommer sans modération.

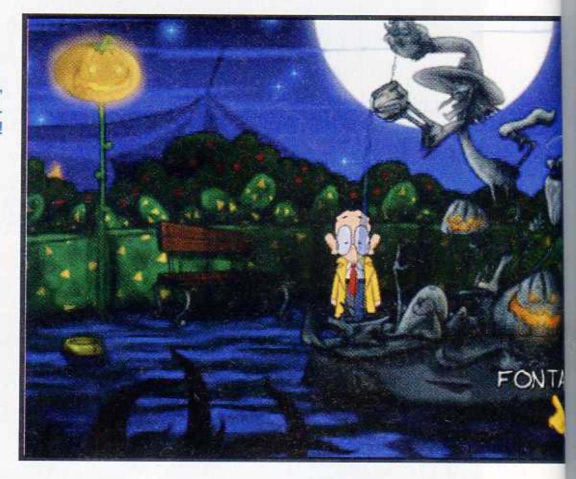


Runaway 2 est certes critiquable mais il a de la gueule.



peu pour captiver un joueur finalement. Baissons encore les budgets et faisons du jeu low cost ». Nous voilà enfermés dans une spirale de la médiocrité qui a vu la qualité des titres diminuer au fil des ans. Pire encore, comme pour leur donner raison, les jeux d'aventure 3D « à gros budgets » se plantent, Monkey Island 4 en tête.

Est-ce Droopy ? Ou Woody Allen ? Non, c'est Tony Tough, héros d'un jeu éponyme injustement méconnu sorti en 2003. Attention, il est oldschool !



LE GRAND COMPLOT

Ceci dit, réfléchissons deux minutes. Juché sur mon destrier vengeur, je pourrais me contenter de débarquer sur la place du village pour accuser Myst, la 3D, les consoles et les communistes avant de m'enfuir dans un grand rire maléfique me préparer une tisane, mais le problème est évidemment plus complexe. En une décennie, les mécanismes de base du jeu d'aventure se sont dilués sur l'ensemble des productions vidéoludiques. Je citerai au hasard Alone in the Dark ou encore Half-Life. Les softs d'action purement linéaires où il n'y a même pas une petite clef à chercher dans un coin se sont faits plus rares qu'un financier à la fête de l'Huma. Paradoxalement, cela a commencé avant même que l'aventure n'entre dans son âge d'or. Après tout, les consoleux ne qualifiaient-ils pas Zelda de « jeu d'aventure action » ? Toujours est-il que le point'n click a été déclaré mort au moment même où il connaissait ses plus grands hits. Plus personnellement, je crois que ce déclin nous le devons aussi à Monsieur l'Internet. Je me suis posé cette question toute bête : outre le fait que je sois un vieux con de journaliste, pourquoi me souviens-je des jeux d'aventure de mes jeunes années ? La réponse est simple : Internet n'existait pas et mon Joy préféré ne donnait pas toutes les soluces. Les règles étaient différentes à l'époque. Les objets « utiles » n'étaient pas forcément mis en valeur par rapport au reste. En débarquant dans Under a Killing Moon par exemple, vous pouviez cliquer quasiment partout, Tex Murphy avait toujours un commentaire à faire. Pourtant, 90 % des objets étaient inutiles. Dans le même genre, rien n'interdisait de planquer un objet sur un pixel ou deux, quitte à le rendre introuvable (spéciale dédicace à la brique de la prison dans Maniac Mansion). Alors qu'aujourd'hui, par faute de budget et/ou d'imagination, la mode est à l'économie d'objets notables, les développeurs d'antan n'hésitaient pas à rendre les joueurs fous. Et d'expérience, je vous garantis que passer une semaine à chercher que le hamster devait être plongé dans le congélo, ça vous marque. Aujourd'hui, non seulement les jeux ont tendance à être trop faciles (Mata Hari, suivez mon regard), mais en plus, ils ne sont pas encore sortis que les soluces sont déjà sur le Net. Damned.





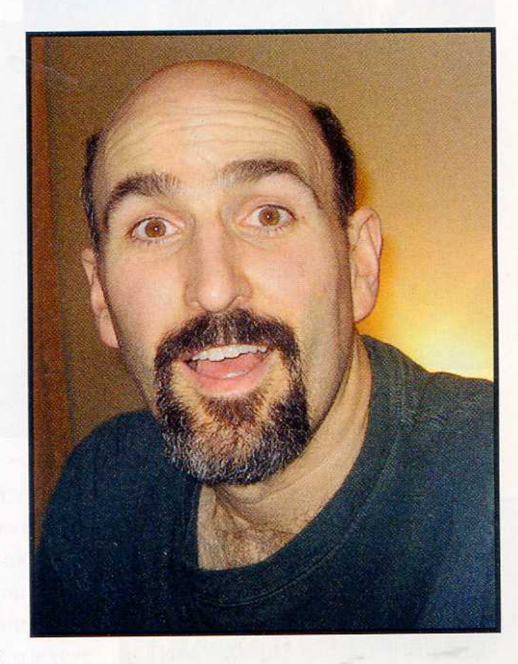
LE COUP DE LA PANNE

On pointe encore là un détail intéressant. L'échec de la 3D est mal passé, et personne n'est vraiment parvenu à s'accommoder d'Internet. Somme toute, vers la fin des

Interview avec Mike Stemmle, de Telltale



Les avis, c'est un peu comme les femmes. En avoir un c'est bien, en avoir deux c'est mieux. Voilà pourquoi nous sommes allés poser quelques questions à Mike Stemmle, qui a officié chez LucasArts pendant une dizaine d'années en tant que designer, avant de rejoindre Telltale. Une rencontre pour le moins.. décalée.



Joystick : Pourquoi les gens prétendent-ils que le jeu d'aventure est mort ?

Mike Stemmle : En bonne partie parce qu'ils embellissent leurs souvenirs par nostalgie, et particulièrement leurs souvenirs de jeux que l'on croyait disparus à jamais. C'est mon avis. D'après d'autres sources, ces râleurs auraient simplement croqué une pomme empoisonnée. En fait, ils attendraient qu'un superbe prince charmant doté d'un solide compte en banque et d'un tas d'actions boursières vienne coller sur leurs lèvres un baiser torride.

Donc les jeux n'étaient pas forcément meilleurs dans les années 90 ?

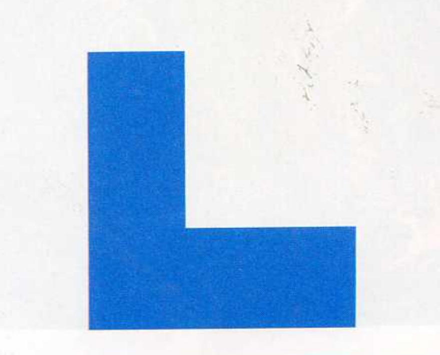
En ce temps-là, les designers « jetaient tout ce qu'ils pouvaient sur le mur et regardaient ce qui collait ». Il y a certes eu du très bon, et même de l'exceptionnel, mais surtout du raté. On ne se souvient aujourd'hui que des meilleurs softs de l'époque, mais j'ai en tête un million d'exemples de mauvaises énigmes punitives, de gags foireux et d'anecdotes honteuses sur lesquels aujourd'hui, nous ne gaspillons plus nos forces. Plus rien n'est fait au hasard.

Chez Telltale, comment vous expliquez-vous le succès de vos jeux ?

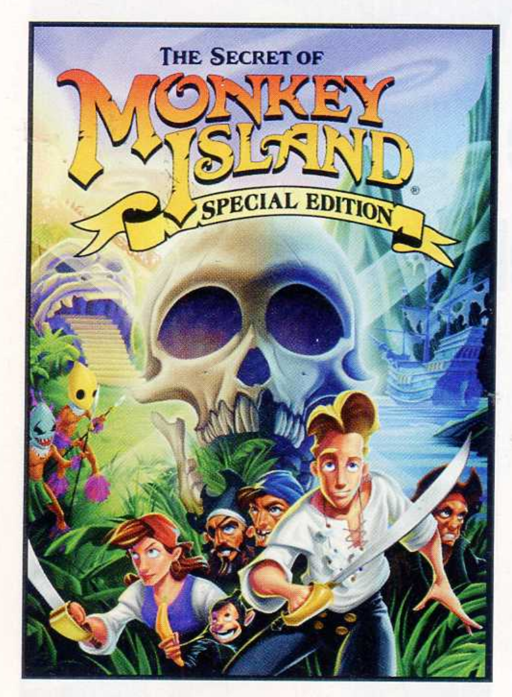
On ne se l'explique pas, on bosse comme des damnés ! Sinon, je pense que l'arrivée de petits contenus téléchargeables a ouvert pas mal de portes aux développeurs de tous bords. Moins de contraintes financières, plus de facilité à sortir un produit a priori non destiné au grand public... Plus de facilité à prendre un risque mesuré en somme. Le jeu d'aventure a profité de cette opportunité pour revenir se glisser chez Monsieur tout le monde. Telltale a juste eu la chance d'être fondé par quelques gars qui ont vu arriver cette nouvelle vague et qui savaient construire de bonnes planches de surf.

Effectivement, avec 23 jeux sortis en 5 ans et quelques centaines de milliers de ventes, on peut dire que ça marche bien pour vous. Telltale est-il le nouveau pape du jeu d'aventure ? Êtes-vous le LucasArts du XXI[e] siècle ?

À titre personnel, je ne me sens pas les épaules d'un pape. Mon boss peut-être... Sinon pour votre seconde question, je serai ravi que dans 20 ans, Telltale continue d'être le Telltale du XXI[e] siècle. Vous voyez ce que je veux dire ?



années 90, le marché s'est laissé crever à petit feu. Pas d'argent, pas de prise de risque et tout le tintouin. Les fameux LucasArts de l'âge d'or se basaient sur un nouveau moteur, une nouvelle interface et des scénarios burlesques et inédits. Le problème, c'est que, depuis, le genre entier nous a fait le coup de la panne d'imagination. Tout comme le Myst engine, le SCUMM, fameux moteur de Ron Gilbert a posé des bases si solides que les développeurs ont toujours du mal à s'en détacher 20 ans plus tard. Pourtant entre-temps, le hasard nous a gratifiés de quelques ovnis. Je citerai ici des titres aux partis pris graphiques et narratifs hors normes tels The Path (Joy 219) ou encore Victi (Joy 181). Mais nous avons surtout eu droit à deux mémorables In Memoriam, intrigues policières que le joueur devait mener in game et sur le Net, en envoyant des emails ou en passant des coups de téléphones à de vrais interlocuteurs payés pour les mener en bateau. Un nouveau gameplay, une interface éclatée... une nouvelle dimension de jeu tout simplement. Comme à l'époque de LucasArts, tout était réuni pour fédérer les foules et pourtant... rien. Pourquoi ça n'a pas marché ? Pourquoi le monde ne s'est pas jeté sur ces jeux ? Ben, en fait, mis à



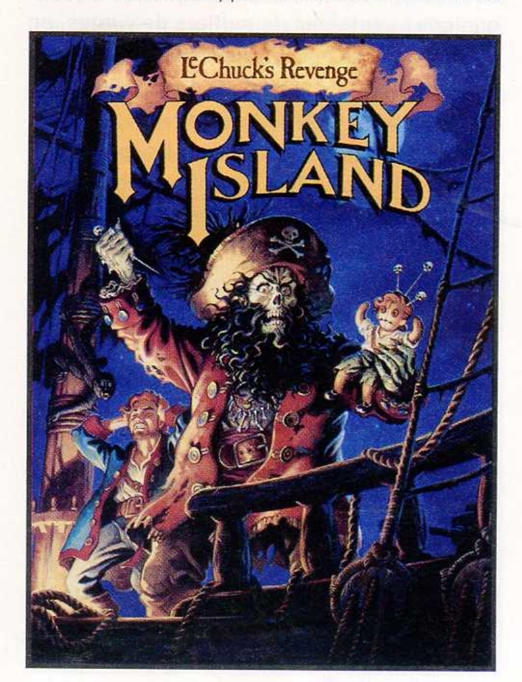
FAITS MAISON

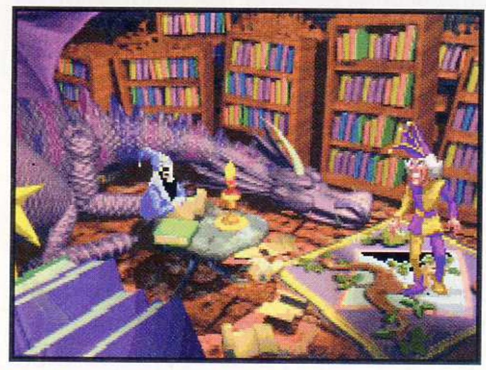
Le fan n'est pas seulement passionné, il est par nature fanatique. Parfois, au grand désespoir de sa mère, il engloutit des milliers de milliers d'euros dans d'onéreuses collections Star Wars ou Star Trek (jamais les deux à la fois), et parfois encore, quand il est moins riche et moins fainéant, il utilise ses dix doigts pour rendre, à sa manière, hommage à ses œuvres cultes (cette phrase a été récompensée par l'académie Balzac pour sa longueur et ses multiples antépositions alourdissantes). Parmi ceux-là, nombre de jeunes gens ont recodé et distribué gratuitement quelques classiques d'hier, afin de les populariser. Ainsi le studio Infamous Adventure a remaké les excellents King Quest III et Space Quest II de Sierra, et les LucasFansGames ont remis au goût du jour le vieillissant Maniac Mansion avec un Maniac Mansion Deluxe. La liste de ces remakes n'est évidemment pas exhaustive, je ne vous parle là que des plus réussis. Cela dit, quand le fan devient ceinture noire de fanitude, lifter un jeu ne lui suffit plus, il passe un cran au-dessus. Ainsi, il est possible de trouver sur le Net des Zak McKracken 2 ou des Chevaliers de Baphomet 2.5 créés par les joueurs et rarement francisés.

part quelques fanatiques, plus personne ne s'intéressait aux jeux d'aventure, et ces « œuvres », car pour ces trois jeux nous parlons d'œuvres, ont été snobées par la presse et les joueurs. Tout le monde s'est dit « super tout ça », mais personne n'a mis la main au portefeuille.

MAIS ALORS, EST-CE QUE C'ÉTAIT MIEUX AVANT ?

Difficile de répondre à cette question. Mais quand je me suis refait Monkey Island avec la Special Edition, j'ai repris conscience du fossé qui sépare les jeux allemands qu'on nous balance toutes les semaines et les « vieux » classiques. Et contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce fossé ne tient pas qu'à la disparition inexpliquée de l'humour des développeurs. Même au niveau de la




Kyrandia ou quand Westwood copie l'école Sierra.

narration pure, MI1 propose de vraies petites trouvailles de mise en scène qui ajoute encore à la qualité d'ensemble (voyez la scène amoureuse du pont, par exemple). À côté de ça, les Malédictions de Juda, ou toutes ces sous-enquêtes policières à la Baphomet, semblent fades. Le problème, c'est que ces softs ne coûtent presque rien, et compte tenu de l'investissement demandé, se vendent bien. Pourtant il y a une demande de jeux de qualité. J'en veux pour preuve Runaway, qui a connu un succès fou alors qu'il n'était quand même franchement pas terrible. Mais il était joli et réalisé à l'ancienne, et cela a suffi. Il n'y a donc rien d'étonnant à voir les fans se déchaîner en apercevant des remakes des hits de 1990, de jeux qui ont réussi l'improbable pari de devenir à la fois les meilleurs et derniers jeux d'aventure. En un mot, voilà comment nous en sommes arrivés là. Je vais vous confier un secret : le jeu d'aventure n'est jamais mort en fait, il s'est juste perdu en route. Et maintenant ? Eh bien, aujourd'hui qu'il est à nouveau sous les feux de la rampe et qu'il semble retrouver un brin de vivacité, maintenant que le retour dès Sam, Max ou autre Guybrush ont à nouveau captivé les gamers, il est temps qu'arrive le prochain In Memoriam-like. Désormais, le public est à l'écoute. Il est prêt. Alors oui, je pense que le jeu d'aventure, c'était peut-être mieux avant, mais tout ça... c'est très temporaire. ❐



Les classiques

Les guillotines, les pendaisons et les états répressifs l'ont tous prouvé. un bon exemple vaut toujours mieux qu'un long discours. Voici donc quelques-uns des jeux majeurs du genre sur lesquels vous ne pouvez pas faire l'impasse si vous voulez être pris au sérieux dans une soirée mondaine.



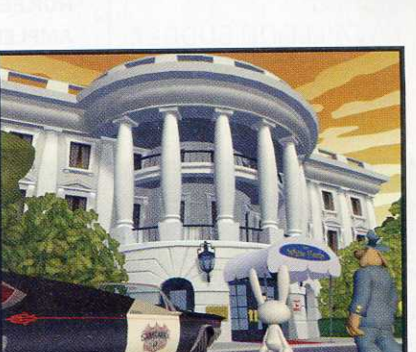
THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Le premier titre de légende signé LucasArts. Après ce titre, tous les jeux d'aventure 2D produits dans les studios de George sont devenus cultes. Une entrée en matière fracassante qui a fait exploser le marché de la jambe de bois.

DAY OF THE TENTACLE

Un trio de héros tout droit sortis d'un asile, un tentacule mégalomane retourneur de vaches, des WC à remonter le temps, des clowns tueurs gonflables épaulés en guest stars de George Washington et Benjamin Franklin en personne, le tout servi sur fond de fin du monde... La merveille du siècle dernier tout simplement!





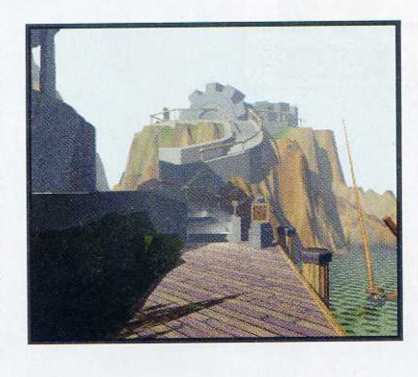
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET

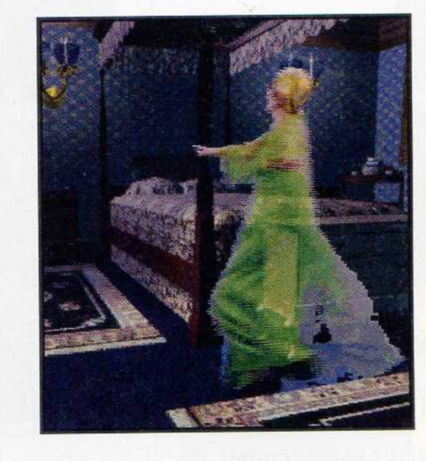
Les Chevaliers de Baphomet est le maître étalon de l'enquête policière. Il a tout: de l'amour, de l'humour, des sociétés secrètes et des complots machiavéliques. Plus sérieux qu'un Lucas mais tout aussi réussi dans un autre genre, la série compte encore des légions de fans.



MYST

Myst est un livre qui abrite un monde vernien dans lequel évolue le joueur. Un monument si monumental qu'un temps, il était vendu en bundle avec tous les PC neufs. Il a même créé un genre: le Myst-like. Bon, graphiquement, ça a très méchamment vieilli, mais l'aventure n'a pas pris une ride.





THE 7TH GUEST

Le fabricant de jouets Henri Stauf invite dans son manoir six convives qui n'en ressortiront jamais. Vous incarnez le septième visiteur, celui qui va être témoin de meurtres macabres. Qui êtes-vous? Pourquoi êtes-vous là? Mystère. À sa sortie, The 7th Guest fascine les foules. Malheureusement, pour y jouer aujourd'hui, il faut du courage. Les incrustations vidéo sur fond de 3D précalculée, c'est devenu très moche.

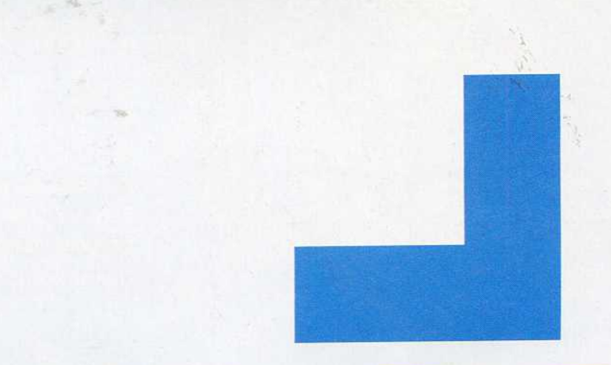
THE LONGEST JOURNEY

Un monde à cheval entre technologies stérilisatrices ultra-citadines et contes de fées où vivent dragons et licornes. Un œuvre fragile finement ciselée entre le rêve et la réalité, qui aura fait entrer Funcom dans la légende du jeu d'aventure. L'autre plus grande merveille du siècle dernier.



SAM & MAX SAISON 1 & 2

Leurs répliques sont quasi-surnaturelles, ils portent des guns plus massifs que ceux de Stallone et comme Chuck Norris, ils frappent toujours avant de parler. Ils sont policiers en freelance et la loi, c'est eux. Avec les épisodes de Sam & Max, Telltale est entré dans le XXIe siècle par la très grande porte.



QUEL DESTIN QUE CELUI DE LA SOCIÉTÉ TELLTALE GAMES QUAND MÊME. EN CINQ ANS, DATE DE LA CRÉATION DU STUDIO PAR DES ANCIENS EMPLOYÉS DE LUCASARTS (NOTAMMENT), LA FIRME AMÉRICAINE AURA NON SEULEMENT RÉUSSI À REDONNER VIE À TOUT UN GENRE, MAIS AUSSI À IMPOSER SON MODE DE DISTRIBUTION ET SON MODÈLE ÉCONOMIQUE (LA SÉRIE ÉPISODIQUE). SAM & MAX, WALLACE & GROMIT ET TALES OF MONKEY ISLAND, TELLTALE ENCHAÎNE LES BEAUX PROJETS DEPUIS DEUX ANS, AVEC TALENT, ET SE LANCE MAINTENANT À L'ASSAUT DE NOUS AUTRES EUROPÉENS, COMME EN ATTESTENT LA VENUE DU CEO DAN CONNORS À LA GAMESCOM DE COLOGNE OU LA PRÉSENCE DE SOUS-TITRAGES FRANÇAIS SUR WALLACE & GROMIT, DÈS SA SORTIE. UN BEAU SUCCÈS POUR CE STUDIO DONC, QUI PROUVE QUE LE SAVOIR-FAIRE EST AU MOINS AUSSI IMPORTANT QUE LA TAILLE DU BUDGET.

Sundin



JEU DU MOIS
BATMAN : ARKHAM ASYLUM

ÉDITEUR EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR ROCKSTEADY STUDIOS/ROYAUME-UNI

AVEC ARKHAM ASYLUM, ROCKSTEADY SIGNE SANS AUCUN DOUTE LA PLUS BELLE ADAPTATION VIDÉOLUDIQUE DES AVENTURES DE CE CHER BATMAN. ET DE TRÈS LOIN ! LEVEL DESIGN LÉCHÉ, RÉALISATION SOIGNÉE, MISE EN SCÈNE ET DIALOGUES INSPIRÉS, PERSONNAGES HAUTS EN COULEUR ET MÉCANIQUES HUILÉES, CE BATMAN-LÀ NE SOUFFRE D'AUCUNE FAIBLESSE, ET MÉRITE AMPLEMENT NOTRE TROPHÉE DE JEU DU MOIS ET UN JOLI LOGO MEGASTAR.

Liberté d'expression



8. COMME LE NOMBRE DE MES DÉFAITES CONSÉCUTIVES AU TENNIS, MATCHS AMICAUX ET TOURNOIS CONFONDUS. DEVANT MON MANQUE PATENT DE CONFIANCE ET LE NOMBRE DE DÉSILLUSIONS DEPUIS LE MOIS DE MAI, J'AI DÉCIDÉ DE VOUS DEMANDER DE L'ARGENT. POUR LA BONNE CAUSE : ME PAYER UN ENTRAÎNEUR. ENVOYEZ DONC VOS DONS À SUNDIN – JOYSTICK, 101-109 RUE JEAN JAURÈS, 92 300 LEVALLOIS-PERRET. MERCI !

Le jeu du moment
LEAGUE OF LEGENDS
Le jeu attendu
LEAGUE OF LEGENDS



MA BONNE FÉE INTERNET SE NOMMAIT ALICE. ELLE AVAIT UN REGARD DE BRAISE ET DU VENT DANS SES CHEVEUX BLONDS. COMBLE DE BONHEUR, LÀ OÙ TOUTE AUTRE FEMME TERNIT LA PASSION D'UN CRUEL « T'AS PAYÉ L'EDF ? », SON VOCABULAIRE SE LIMITAIT À UN FESTIF « HOU ! HOU ! ». ELLE VOULAIT DE L'ARGENT. JE LE LUI DONNAIS. JE L'AIMAIS. POURTANT CETTE SEMAINE, ELLE M'A COUPÉ LE NET SANS RAISON. PAR CAPRICE. ALORS JE N'AURAI QUE TROIS MOTS : CRÈVE GAAAAARCE ! CRÈÈÈVE !

Le jeu du moment
ENNEMY TERRITORY : QUAKE WARS
Le jeu attendu
DRAGON AGE ORIGINS



KRACOUKAS N'EST PAS DISPONIBLE POUR LE MOMENT. MAIS VOUS POUVEZ LUI LAISSER UN MESSAGE APRÈS LE BIP SONORE, IL VOUS RAPPELLERA DÈS QU'IL AURA CINQ MINUTES DE LIBRE. CECI DIT, NE VOUS FAITES PAS TROP D'ILLUSIONS : ENTRE MASSAGES, SÉANCES DE BRONZAGE ET CONCOURS DE BOMBES DANS LA PISCINE DE SON HÔTEL BALINAIS (WWW.SANURPARADISE.COM/), IL Y A PEU DE CHANCE QU'IL TROUVE DU TEMPS À VOUS CONSACRER !... BIIIIP.

Le jeu du moment
STREET FIGHTER IV
Le jeu attendu
MINI NINJAS

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.


TOUT PUBLIC


PUBLIC AVERTI


PUBLIC ADULTE



Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



LEFT 4 DEAD
TURTLE ROCK STUDIOS/VALVE SOFTWARE

BIOSHOCK
2K GAMES/IRRATIONAL GAMES

CRYSIS WARHEAD
CRYTEK STUDIOS/ELECTRONIC ARTS

STRATÉGIE



WORLD IN CONFLICT
MASSIVE ENTERTAINMENT/SIERRA

WARCRAFT III + FROZEN THRONE + DOTA
BLIZZARD/BLIZZARD



DAWN OF WAR II
RELIC ENTERTAINMENT/THQ

SPORT/SIMULATION



RACE DRIVER GRID
CODEMASTERS/CODEMASTERS

RACE 07
SIMBIN/SIMBIN



VIRTUA TENNIS 3
SUMO DIGITAL LTD/SEGA

JEUX ONLINE



WORLD OF WARCRAFT + BURNING CRUSADE + LICH KING
BLIZZARD/VIVENDI UNIVERSAL GAMES

LA SAGA GUILD WARS
ARENANET/NCSOFT

WARHAMMER ONLINE : AGE OF RECKONING
MYTHIC ENTERTAINEMENT/GOA

JEU DE RÔLE

THE WITCHER
CD PROJEKT/ATARI

OBLIVION
2K GAMES/BETHESDA

DRAKENSANG
RADON LABS/DTP ENTERTAINMENT



VOUS VOUS DEMANDEZ SANS DOUTE À QUOI PEUT BIEN SERVIR L'ARGENT QUE VOUS METTEZ CHAQUE MOIS DANS JOYSTICK ? JE VAIS VOUS LE RÉVÉLER : À FINANCER MES VACANCES ! CETTE ANNÉE, GRÂCE À VOUS, JE ME DORE LA PILULE NON LOIN DE MONTPELLIER. JE FAIS DU CABOTAGE, EN ATTENDANT D'IMMOLER MES TYMPANS AU FESTIVAL DE LA ROUTE DU ROCK !

Le jeu du moment
EXTRÊME BEACH VOLLEY BALL
Le jeu attendu
SLAM ULTRA CONTEST



WINDOWS 7 EST PRESQUE SORTI ET L'ON EST À PEU PRÈS SATISFAIT DU RÉSULTAT. CELA AURAIT PU ÊTRE BIEN PIRE, ET POUR CEUX QUI ONT DU MATOS UN PEU BIZARRE (GENRE UN PORTABLE), BEAUCOUP DE TESTEURS COMPTENT LES ÉCRANS BLEUS. AVEC LE MATOS QUE L'ON CONSEILLE DANS LE TOP HARD, RIEN À SIGNALER, HEUREUSEMENT. FAITES JUSTE ATTENTION À FLASHER VOTRE BIOS EN DERNIÈRE VERSION. ET PASSEZ VOTRE DISQUE DUR EN MODE AHCI AUSSI !

Le jeu du moment
SILICON IMAGE 3531
Le jeu attendu
WINDOWS 24



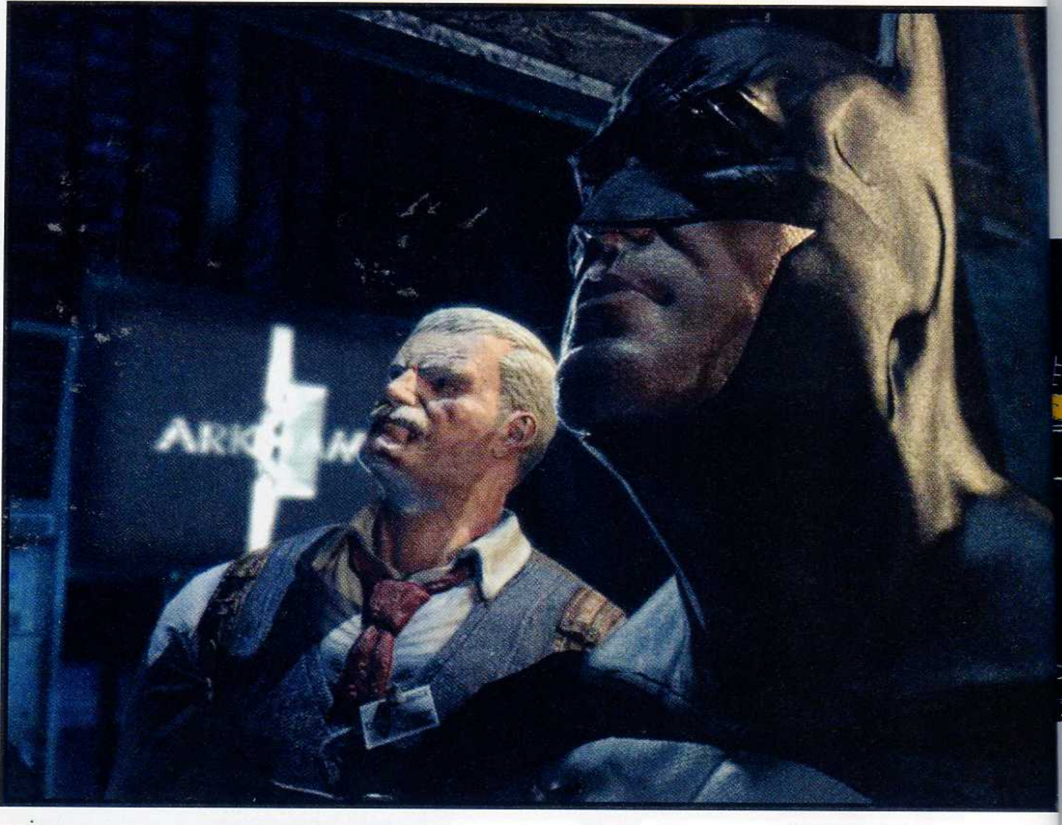
DEPUIS PEU, LES CINÉMAS NOUS PROPOSENT DE LA (VRAIE) 3D POUR CERTAINS FILMS D'ANIMATION COMME CORALINE OU LÀ-HAUT. CHOUETTE INITIATIVE QUI SERAIT PEUT-ÊTRE MÊME ENCORE PLUS APPRÉCIÉE SI LE PRIX DES SÉANCES N'AUGMENTAIT PAS SUBITEMENT DE 3 EUROS JUSTE POUR PROFITER D'UNE EXPÉRIENCE « SYMPATHIQUE ». JUSQU'À 13 EUROS POUR VOIR UN FILM, L'INDUSTRIE DU CINÉMA N'A DÉCIDÉMENT PEUR DE RIEN.

Le jeu du moment
NEED FOR SPEED : SHIFT
Le jeu attendu
RACE ON





AVEC CES LOSERS DE SPIDER-MAN, IRON MAN ET AUTRE INCROYABLE HULK, ON AVAIT FINI PAR CROIRE QUE LES HÉROS DE COMIC BOOKS AGISSAIENT COMME UNE KRYPTONITE SUR LES JEUX VIDÉO. ARKHAM ASYLUM IMPOSE CETTE SIMPLE VÉRITÉ : POUR FAIRE UN BON JEU VIDÉO AVEC UN BON BACKGROUND IL FAUT .. UN BON STUDIO DERRIÈRE.



Batman
J U S T I C I E R D E M E S N U I T S
Arkham Asylum

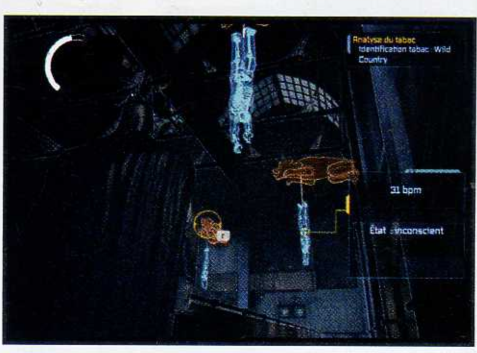


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 3 GHZ, 1 GO DE RAM (2 GO SOUS VISTA), CARTE VIDÉO 256 MO**
ÉDITEUR **EIDOS INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **ROCKSTEADY STUDIO/ROYAUME-UNI**
TEXTE ET VOIX **EN FRANÇAIS**



Les habitants de Gotham City doivent souvent se demander où passent leurs impôts locaux. Prenez cette passoire d'asile de l'Ile d'Arkham par exemple. Cette institution psychiatrique est totalement inefficace, si l'on considère le nombre impressionnant de fous qui s'en évadent le matin et y retournent menottés le soir après avoir tenté d'enfermer des nouveaux-nés dans des sacs d'amiante. Il faut dire que l'endroit ne semble pas fait pour guérir qui que ce soit. Je veux bien croire que le système de santé public américain soit moribond, mais tout de même, un petit coup de peinture ne serait pas du luxe ; rarement un lieu plus sinistre fut imaginé ! Dans le jeu qui nous préoccupe aujourd'hui, cette vénérable institution créée par Amadeus Arkham n'est pas juste un décor lambda, elle constitue un personnage à part entière, et vole même parfois la vedette à l'homme chauve-souris. D'emblée, on se sent affreusement oppressé par les bruits non identifiables, les éclairages blafards et les murs lépreux plus poisseux d'humidité qu'un kimono de Kracoukas post-entraînement. Arkham est inquiétant, organique, polymorphe, et si l'on ne devait donner qu'un seul argument pour vendre le titre de Rocksteady, ce serait l'ambiance qui se dégage de ce lieu maudit, et le talent avec lequel les level designers s'en sont servis (ndSundin : ça fait pas deux, là ?).

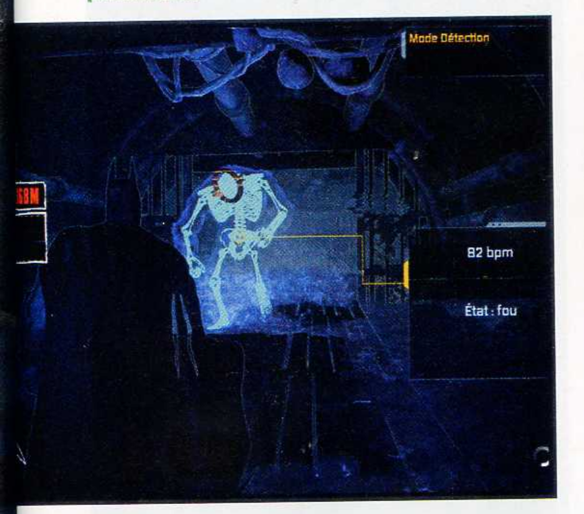


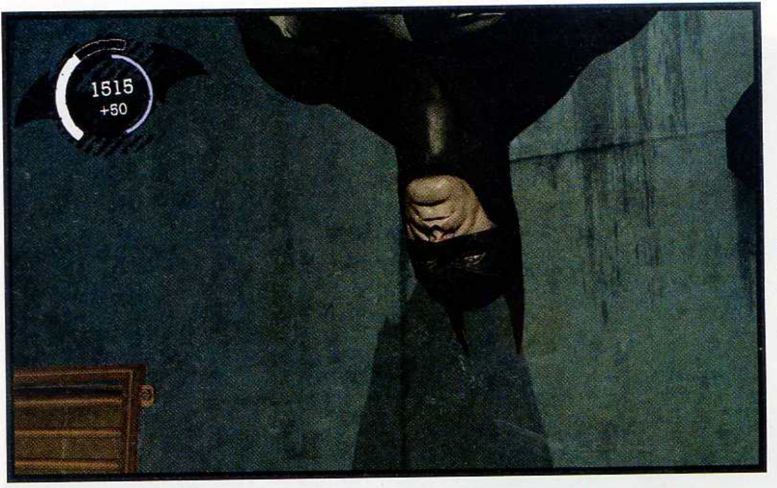
J'adore décorer mon petit intérieur avec des hommes pendus la tête en bas.

Batman, nanananana, Batman...

L'histoire commence par une magnifique cinématique : Batman escorte le Joker vers sa cellule après une capture un peu trop facile pour être honnête. Ce qu'il ignore, c'est que ce clown malfaisant avait planifié sa propre arrestation pour prendre le contrôle d'Arkham. Le piège se referme alors sur lui, sur nous, et il va falloir survivre tout en essayant de découvrir ce que ces événements cachent en réalité : un plan bien plus vaste et démoniaque visant à créer une invincible armée du crime. Je sais que je viens de légèrement vous spoiler une partie de l'histoire, mais rassurez-

Le mode « détection » en image. Vous découvrirez très vite qu'il vaut mieux le maintenir activé en permanence.





Je ne vous ferais pas l'injure de vous présenter Batman ; en fait, c'est plutôt si vous ne le connaissez pas que vous méritez des injures !

Rocksteady a réussi un coup de génie : construire un terrain de jeu qui arrive à concilier liberté d'action et trame scénaristique forte.

vous, il reste des pelletées de révélations et de rebondissements pour vous captiver tout au long de la quinzaine d'heures de durée de vie du jeu.

Sers-moi un Bat Mojito

Sans ses gadgets, Batman ne serait pas Batman. Dans Arkham Asylum, Bat Grappin, Batarang, Gel explosif et autre Tyrolienne sont mis au service du gameplay. Ces technologies sont disponibles progressivement et libèrent par les possibilités qu'elles confèrent à Batman l'accès à de nouvelles zones de l'île. Rocksteady a réussi un coup de génie ; construire un terrain de jeu qui arrive à concilier liberté d'action et trame scénaristique forte. Si Batman a très vite un aperçu de l'ensemble de l'Asyle d'Arkham et de ses bâtiments (le centre de soin intensif, le pénitencier, le manoir…), il ne se rendra dans ces différentes composantes que pressé par l'urgence du scénario. La bande-son, les cinématiques et les dialogues sont suffisamment prenants pour pousser le joueur à se ruer vers son prochain objectif sans se perdre dans ce qui aurait autrement pu être un bac à sable poussif et étroit.

Le mode « détection » permet de voir où se trouvent vos ennemis et dans quel état de nervosité ils se trouvent



Sale gueule N°1 : Le Joker

Le taré en chef. Le Joker est le maître de cérémonie de ce carnaval délirant. Même si le combat qui nous oppose à lui manque singulièrement de difficulté par rapport aux boss précédents, les pièges machiavéliques qu'il nous inflige tout au long de l'histoire en font l'individu le plus dangereux de ce bout de caillou.



Sale gueule N°2 : Harley Quinn

Pauvre petite fille en quête de quelques miettes d'affection de la part du Joker. C'est elle qui vous glissera moult chausse-trappes sous vos Bat Chaussures lors de votre exploration de l'endroit le plus effrayant de l'Asile : le Quartier Pénitentiaire. Un sacré petit bout de flemmarde qui rechigne pourtant à se salir les mains elle-même.





Bastons de légende

Autre petite merveille : le système de corps à corps FreeFlow. Non pas que les options soient très nombreuses ou révolutionnaires, mais le rendu des combats est exceptionnel. Les animations de Batounet sont presque infinies. On frappe, on contre, on lance le Batarang et on réalise des combos de milliers de façons différentes selon la position de l'adversaire et le type d'attaque qu'il nous porte. Les impacts sont bien costauds, avec un A++ accordé aux bruits de cartilages disloqués. Pour être certain de varier les plaisirs, Arkham Asylum aime vous faire maîtriser des enchaînements et des techniques… pour mieux vous en priver par la suite, et vous obliger à trouver autre chose. Un exemple simple tôt dans le jeu, on apprend à utiliser des contres pour éviter de se prendre un coup de barre à mine alors que l'on est occupé à frapper quelqu'un. Les combats contre des adversaires nombreux ne posent alors plus de problèmes… jusqu'à ce que certains d'entre eux soient




Quand Batman est en ville, la racaille déguste !



Sale gueule N°4 : Bane

Bien qu'ayant été le cobaye d'une affreuse expérience militaire, lui conférant le statut facile de « victime », Bane ne doit pas être traité avec ménagement. Si vous parvenez à trouver l'astuce pour vaincre cette première grosse difficulté, vous aurez la clé pour vaincre bon nombre de boss intermédiaires.

Sale gueule N°3 : Poison Ivy

À mon avis, le boss le plus dur du jeu. La plus célèbre des éco-terroristes va profiter de ce que le Joker la libère pour lâcher ses plantes sur l'île. Comme si les repris de justice et les fous dangereux ne suffisaient pas, à cause de cette « femme », il faut en plus se méfier des bourgeons géants tueurs de bébé phoques !



Arkham Asylum s'interdit toute redondance et aligne les confrontations sans aucune répétition ni temps mort, et avec du style s'il vous plaît !

équipés de couteaux de boucher. Ne pouvant être contrés ou attaqués de front, il faut alors sauter par-dessus leurs têtes, ou utiliser une attaque sonique pour les déstabiliser. Autre cas de figure : les sbires du Joker sont parfois équipés de mitraillettes ou de fusils de sniper qui tuent en un rien de temps ; le gameplay change alors du tout au tout. Discret comme un chat, l'Homme chiroptère doit éliminer silencieusement les gardes un par un. Pendu à une gargouille ou proprement assommé ou jeté dans le vide, les manières de bien finir sa journée ne manquent pas pour la racaille d'Arkham. Heureusement pour eux, rien de très grave ne peut leur arriver, car faut-il vous le rappeler, Batman arrête les bandits, mais ne tue jamais !

La menace silencieuse

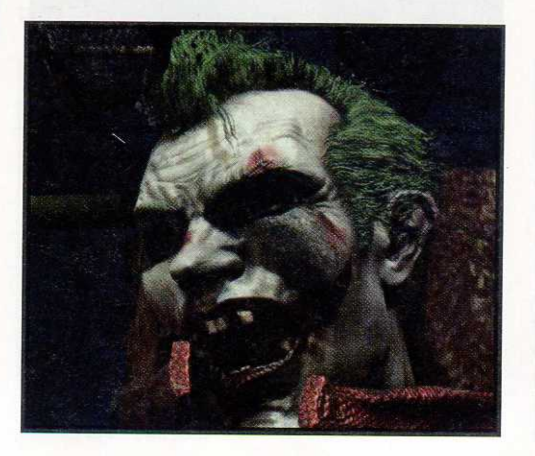
À l'image des combats au corps à corps, les séances d'élimination discrète se complexifient au fil de l'aventure. Au début, il est possible de nettoyer une salle sans attirer l'attention, mais au tiers du jeu, les hommes de main sont équipés de collier qui alerte le reste de la bande si son porteur tombe inconscient. Les sbires deviennent en effet nerveux, regardent un peu partout et se couvrent les uns les autres. Encore plus tard, ils auront la bonne idée de piéger les gargouilles où l'on a pris l'habitude de se réfugier, augmentant encore un peu plus le challenge. Arkham Asylum s'interdit toute redondance et aligne les confrontations sans aucune répétition ni temps mort, et avec du style s'il vous plaît ! Oui, Monsieur, beaucoup de style. Batman est probablement un des Héros les plus racés de l'écurie DC Comics, et on lui rend ici pleinement justice. Qu'il se tapisse dans l'ombre en attendant que passe sa victime insouciante, ou qu'il plane silencieusement au-dessus des têtes avant de planter magistralement ses talons dans une mâchoire de brigand, la moindre animation du Chevalier Noir transpire la classe et la fluidité, plus que Spawn, George Abitbol et Aldo Maccione réunis.

Association de malfaiteurs

Qui dit super-héros, dis super-vilains, et ça tombe bien car Arkham

Un peu de technique

Prévu pour s'aligner sur les standards consoleux, Arkham Asylum tourne sans le moindre ralentissement sur un Core 2 duo avec 2 Go de Ram et avec toutes les options qui crèvent le plafond. Une bien belle optimisation.





Sale gueule N°5 : L'Épouvantail

De son vrai nom Jonathan Crane, cet ancien psychiatre spécialiste des phobies est un des ennemis de Batman les plus perturbants. On le rencontre à trois reprises, et la lutte contre ce personnage change complètement les règles du jeu, mais ça, je vous laisse découvrir comment...

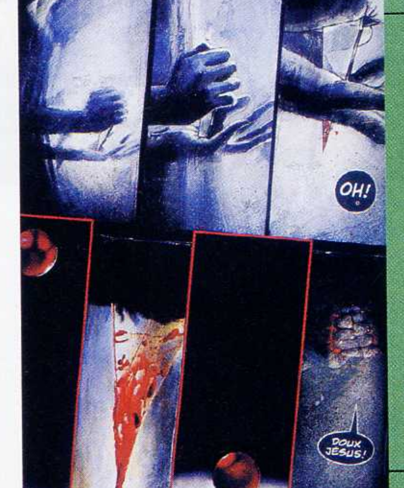


Son dernier dentiste en date s'appelle maintenant « Slim le gaucher ».



regorge de ces derniers de la cave au grenier. Les plus mauvais citoyens de Gotham City (voir encadrés « sale gueule ») nous gratifient de leur présence à intervalles réguliers. Ces boss sont l'occasion de se creuser un peu la tête à la recherche de la faille dans leur pattern d'attaque, même si l'on peut regretter que nombre d'entre eux soient copiés sur Bane, le premier rencontré. Le « fan service » a également été bichonné, grâce aux « défis de l'Homme Mystère ». La résolution des énigmes qu'il a disséminées dans toute l'île offre des informations sur les personnages des comic books. En règle générale, on qualifie ce genre de chose de « pitoyable tentative pour ajouter du contenu et de la durée de vie ». Pas ici. Premièrement, parce que 50 ans de publications régulières ont généré un univers d'une telle richesse que le découvrir ou le redécouvrir reste passionnant. Deuxièmement, parce qu'en plus des fiches personnages et des enregistrements audio de séances de psy (certaines sont un vrai régal), la résolution des énigmes donne un surplus de points d'expérience pour améliorer Batou encore plus vite. Mais cela ne constitue que le glaçage d'une somptueuse pièce montée qui a conquis le cœur de la rédaction. Arkham Asylum est à considérer comme une pièce maîtresse du génie humain à ranger entre les jardins suspendus de Babylone et Blade Runner (la version non digitalisée bien sûr). Et si vous trouvez que j'exagère, je vous répondrais « peut-être, mais que celui qui n'a jamais péché par excès me jette la première pierre » (mais pas dans les dents, mon bridge est neuf).

Savonfou



Bulle de Folie

Death Pote a une vision très personnelle de la valeur d'une vie humaine. La mienne par exemple a vu son prix chuter à la corbeille à la seconde même où il a découvert que je n'avais jamais lu Arkham Asylum : A Serious House on Serious Earth. C'est donc l'esprit ouvert mais un pistolet sur la tempe que je me suis plongé dans cette œuvre de Grant Morrison et de Dave McKean. On y découvre un véritable petit travail d'orfèvre, et l'on comprend mieux d'où Rocksteady tire l'ambiance glauque et malsaine de son jeu. Batman y apparaît dans toute sa fragilité de héros, à la frontière entre la folie et le devoir. Avec ses visages torturés, parfois crayonnés à la limite de l'abstraction, Arkham Asylum : A Serious House on Serious Earth constituait le terreau idéal pour un jeu vidéo exceptionnel.

En Deux Mots

ARKHAM ASYLUM ÉTAIT TRÈS ATTENDU, ET IL N'A PAS DÉÇU. IL RÉALISE LA SYNTHÈSE FANTASTIQUE ENTRE UNE RÉALISATION SOIGNÉE, UN LEVEL DESIGN INSPIRÉ ET UN BACKGROUND RICHE ET ATTRACTIF, LE TOUT AU SERVICE D'UNE HISTOIRE BOURRÉE DE REBONDISSEMENTS. MALGRÉ UNE DIFFICULTÉ QUI POURRAIT ÊTRE REVUE À LA HAUSSE, LE JOUEUR EST AGRIPPÉ DE LA SCÈNE D'INTRODUCTION AU GÉNÉRIQUE DE FIN, BALLOTTÉ ENTRE BEAT THEM ALL JOUISSIF ET ÉLIMINATIONS SILENCIEUSES DE GREDINS. LA GRANDE CLASSE !

- + L'Histoire
- + L'ambiance
- + Les sensations de combat
- + Et puis c'est Batman ! Yeaah Dude !!!!
- − Progression un peu trop facile

8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
9	INTÉRÊT

DERNIER WALLACE, DERNIÈRE DÉDICACE. APRÈS PROMIS, J'ARRÊTE LES INTROS POURRIES, MAIS D'ABORD, JE DÉDIE CE TEST À TOUS LES GOLFEURS DU DIMANCHE DONT MON PÈRE, GOLFEUR INAPTE ENTRE TOUS. À TOI, PAPA.



Wallace s'en sort mal, Gromit... il est fiancé, tu sais.

Wallace & Gromit

AVENTURE QUI A DU SWING

The Bogey Man

Suite à un quiproquo digne d'un Benny Hill, Wallace s'est retrouvé fiancé à son acariâtre vieille peau de voisine en ramassant un boulon. Vu que sa ville natale se meurt d'ennui, la nouvelle fait la Une des journaux locaux et alimente tous les commérages. Envisageant son futur foyer plein de petits bambins frisés, Wallace décide alors de prendre la tangente. Seulement, la machine est déjà lancée et pour empêcher l'inéluctable, ne me demandez pas pourquoi, il ne lui reste plus qu'à se mettre au golf ! Driver en main, Wallace s'imagine vivre en célibataire heureux quand, ô tragique coup du sort, son golf club est menacé de fermeture. Afin de sauver le club des amis des clubs et éviter un mariage atroce, voilà Wallace lancé à la recherche du légendaire terrain de golf de la ville perdu quatre siècles plus tôt. Plus mystérieux qu'un roman d'Agatha Christie, plus riche en rebondissements qu'un épisode des Griffins, Mesdames, Messieurs, je vous présente le dernier épisode de cette première saison de Wallace & Gromit : The Bogey Man !

Par -1

Recevoir un Wallace & Gromit à la rédac', c'est un peu comme se délecter du dernier épisode en date de sa série télé préférée. Par exemple, je regarde Scrubs. L'humour est potache et l'histoire n'a pas de fond, mais la réalisation cartonne. Du coup, j'éprouve toujours beaucoup de plaisir à déconnecter une demi-heure de mon PC pour apprécier une petite histoire bien ficelée. Depuis le début, Wallace & Gromit est une série un poil plan-plan sans grandes ambitions mais agréable. Pour ce final, les développeurs se sont secoués les neurones un peu plus fort qu'à l'accoutumée. The Bogey Man mêle habilement intrigues de quartier, polar et sociétés secrètes. Ce cocktail délirant sert une histoire plus riche que celles des épisodes précédents, saupoudrée d'énigmes plus corsées. Mieux encore, tout ce que je reprochais à Muzzled il y a deux mois (manque de rebondissements et de répliques cinglantes) a été corrigé. The Bogey Man s'impose donc comme un très bon jeu d'aventure, qui de par son style anglais flegmatique et pince-sans-rire, rend un vibrant hommage à la série télé. Une fin de saison savoureuse qui ne laisse plus place au doute : prévoyez une saison 2 pour 2010 !

Lucky



CONFIG MINIMUM CPU 2 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO
ÉDITEUR TELLTALE GAMES
DÉVELOPPEUR TELLATLE GAMES/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Un peu de technique

R.A.S. côté technique, mis à part un ou deux raccords de textures hasardeux ici ou là, tout roule. Rappelons d'ailleurs que les Wallace et Gromit comme tous les jeux Telltale ne se téléchargent que depuis le site www.telltalegames.com.



Pour la première fois au golf club de West Wallaby Street : Gromit, le chien volant !



La construction des énigmes ressemble fort aux Resident Evil oldschool.



En Deux Mots

SI VOUS NE CHERCHEZ PAS À AMÉLIORER VOTRE SWING, MAIS UN BON JEU D'AVENTURE, THE BOGEY MAN EST FAIT POUR VOUS. FIN DE SAISON DE GRANDE CLASSE POUR WALLACE & GROMIT QUI SIGNENT LÀ LEUR MEILLEUR TITRE.

- \+ Scénario consistant
- \+ Difficulté revue à la hausse
- \+ Pro célibat
- − J'veux voir plus de Gromit !

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
8 INTÉRÊT



JVN.COM
Jeux Vidéo Network
REPORTAGES EXCLUSIFS !
MIKA LE CHASSEUR DE SCOOPS DE JVN.COM
L'HEBDO DU JEU VIDÉO
DAPHNÉ VOUS PRÉSENTE CHAQUE SEMAINE LE JOURNAL DU JEU VIDÉO
ON N'EST PAS TOUS D'ACCORD...
LES SPÉCIALISTES DU JEU VIDÉO DÉBATTENT SANS LANGUE DE BOIS AVEC BERTRAND
DES ASTUCES 100% VÉRIFIÉES
AVEC MANU TOUT PROBLÈME A SA SOLUTION
Test de Street Fighter 4
JVN.COM LA PREMIÈRE WEB TV DU JEU VIDÉO
"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR LucasArts
DÉVELOPPEUR LucasArts/États-Unis
TEXTE en français **ET VOIX** en anglais



J'avais un coiffeur qui s'appelait Steve, un véritable adepte des massacres capillaires. C'est lui qui vous a fait ça ? Vous avez l'air si... jeune.

ILS PASSENT LEUR VIE À LA TAVERNE À BOIRE DU GROG ET LES FOULES LES ADULENT. MOI J'VOUS L'DIS, IL EST LOIN LE TEMPS OÙ LES PIRATES FINISSAIENT AU BOUT D'UNE CORDE ! DIS, GUYBRUSH ? IL RESTE UNE PLACE DANS TON ÉQUIPAGE ?

Monkey Island
APPRENTI PIRATE
Special Edition

Joystick n°11, décembre 90 : « Vraiment somptueux, Monkey Island est un petit chef-d'œuvre qui fera le bonheur de tous ceux qui avaient rêvé de l'Ile au Trésor ». 86 %. Que 86 % ? BôTGV, mon doux, mon tendre et glorieux ancêtre joystickien, « Monkey Island est un chef-d'œuvre », aurait suffi. Allez quoi… N'as-tu pas senti venir le hit légendaire ? N'as-tu pas vu en Guybrush l'une des futures icônes de l'âge d'or du point'n click ? Bon, parce qu'on a appartenu à la même maison, je passe l'éponge, mais si je devais noter ce jeu aujourd'hui, je viserai haut et pour cause : depuis 1990, Monkey Island est devenu un classique. C'est pour moi la meilleure histoire de pirates jamais écrite.
Un amour impossible sous le soleil des Caraïbes, arrosée d'une rasade de grog artisanal. Une scène culte tous les deux pas, une réplique inoubliable à chaque dialogue… Monkey Island est juste un monument… Vraiment, si je devais le renoter, je dégaine le Megastar et je colle 10 direct.

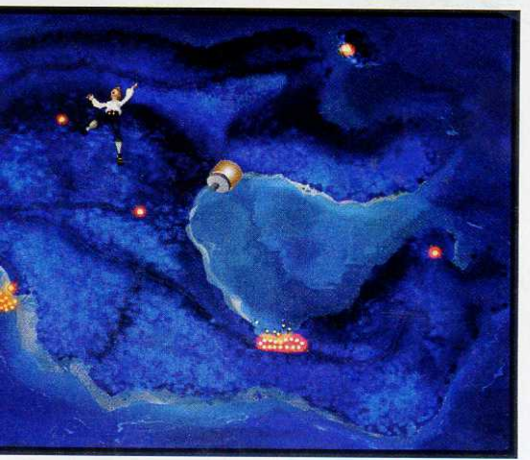
Et une bouteille de rhum ! Hé-ho !

Seulement voilà, avec des « si », Paris serait en bouteille depuis un bail, et les Allemands ne porteraient pas de chaussettes avec leurs tongs. Nous ne notons pas ici le jeu en lui-même, mais son remake. Faut-il relifter les stars du passé ? À voir ce qu'était devenu Michael Jackson sur la fin, je m'interroge. À l'exception de quelques tableaux, LucasArts a simplement lissé les anciens décors quand les personnages apparaissent désormais comme des caricatures d'eux-mêmes façon Monkey 3. Le résultat est pour le moins… boiteux. En effet, j'aurais soit préféré qu'ils jouent à fond le lissage oldschool, soit le renouveau complet. Alors bien évidemment, j'ai ronchonné, mais par confort, le format 16/9 et les excellentes voix digitalisées aidant, j'ai fini par préférer jouer à ce remake qu'à l'original (qui pique quand même bien les yeux en plein écran). Au final, même si cette Special Edition aurait pu être meilleure, elle reste de très bonne qualité (notamment grâce aux réorchestrations musicales). Et puis, pour 8,99 euros, surtout si vous ne connaissez pas ce mythe, vous en aurez pour votre argent. D'ailleurs, Guybrush lui-même ne disait-il pas : « Ne payez jamais plus de 20 dollars pour un jeu » ? Vous n'avez aucune excuse, moussaillon !

Lucky

Un peu de technique

L'excellente idée de cette édition, c'est qu'en appuyant sur la touche F10, le joueur peut basculer de la nouvelle à l'ancienne version du jeu. La mauvaise nouvelle, c'est que l'interface et l'inventaire du remake sont planqués hors écran et demandent de passer par le clavier. Pas très pratique.



Ah, l'île de Mêlée, ses pirates et ses duels d'insultes. Tout un poème.



Une simple pression sur F10 et... Miracle! Revoilà le soft de 1990.

En Deux Mots

Les fans de la première heure pourraient bouder ce remake, mais si vous n'avez jamais joué à Monkey Island, vous ne pouvez pas faire l'impasse. Sans quoi, je vous coupe le pied.

- + Monkey Island, quoi !
- + Bande-son remixée avec bonheur
- + Refonte graphique imparfaite mais appréciable
- − Interface perfectible

6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE







Dès vos premiers pas, le ton est donné, tandis que des villageois frappent sauvagement… un sac, par terre.



CONFIG MINIMUM CPU DUAL CORE 2,4 GHz, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR CAPCOM
DÉVELOPPEUR CAPCOM/JAPON
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Resident Evil 5

HORREUR ! MALHEUR !

RESIDENT EVIL ET LE PC, C'EST UNE HISTOIRE D'AMOUR… VACHE. LA FAUTE À CERTAINES CONVERSIONS « À LA TRUELLE ». CEPENDANT, DEPUIS QUELQUE TEMPS, CAPCOM JOUE POUR NOTRE PLUS GRAND BONHEUR LA CARTE DE LA QUALITÉ. RE5 N'ÉCHAPPE PAS À CETTE RÈGLE VERTUEUSE ET CONVAINC, MALGRÉ QUELQUES ERREMENTS DE GAMEPLAY



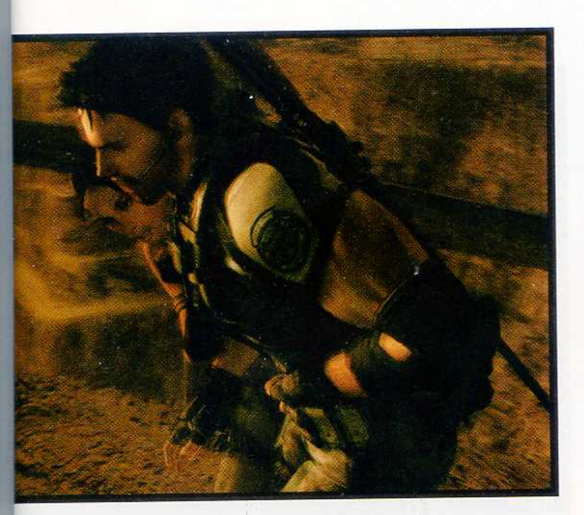
Vous devrez même vous méfier des jolies blondes…

Resident Evil, ou la série B devenue mythe. Sur un scénario tortueux de virus mutants, d'industries pharmaceutiques véreuses et de forces spéciales capables de guérir en mâchant des plantes vertes, Capcom a réussi à faire naître une véritable mythologie de l'horreur, à la cohérence discutable, mais à l'indéniable pouvoir de séduction. Resident Evil 5 suit ainsi sans sourciller le sillon de ses prédécesseurs, et nous propose un titre calibré pour le succès, avec une qualité de réalisation impressionnante, des séquences d'anthologie à la chaîne et un background assez riche pour satisfaire les fans de la série. Un titre efficace, on va le voir, à défaut d'être subtil…

Et un peeling pour Madame, un !

Sheva, pour dire je t'aime

On retrouve dans RE5 Chris Redfield, manifestement nourri aux hormones, accompagné d'une nouvelle partenaire, Sheva Alomar, qui l'escorte ici lors d'une enquête sur une curieuse infection dans un village perdu d'Afrique. Rapidement, nos deux agents spécialisés dans le contre-(bio)terrorisme se voient confrontés à des hordes de « Majini » – de mauvais esprits dans le langage local –, véritables fous furieux habités par la seule envie de tuer.
Un scénario sans surprise, donc, et un jeu tourné délibérément vers l'action la plus soutenue. Ici, les ennemis débarquent en effet par dizaines, et vous devrez rapidement prendre vos distances et trouver votre rythme pour les contenir. L'arsenal mis à votre disposition n'a rien à envier à la plupart des FPS : couteau, pistolet, fusil à pompe ou à lunette, grenades de différents types (à fragmentation, aveuglante, incendiaire)…
Vous vous rendrez rapidement compte, toutefois, que rien ne vaut l'efficacité du corps à corps. Armé d'un stun rod électrique, vous pourrez ainsi désorienter vos ennemis le temps de placer un coup de poing (Chris) ou de pied (Sheva) dévastateur. Une fois au sol, un bon coup de botte achèvera les plus récalcitrants. Notez que le système de jeu en coopération tient ici une importance primordiale : si l'I.A. gère finalement plutôt bien la plupart des situations, à quelques



Un peu de technique

RE5 propose un benchmark curieusement gourmand, qui sur un E8500 couplé à 4 Go de DDR3 et une 4870X2 indique une moyenne de 36 petits FPS. En jeu, pourtant, le constat est bien plus probant, avec 70 à 80 FPS... qui descendent à 15-25 avec l'anti-aliasing au max (x8) ! On désactivera donc cette option sans remords. Notez que sur une machine moyen de gamme, avec 4850 sous le capot, le jeu reste largement jouable, et toujours furieusement beau.



La visée à la souris est une vraie bénédiction, et fait de RE5 sur PC la meilleure des versions existantes.

aberrations près, RE5 révèle toute sa saveur avec un partenaire humain, ici franchement indispensable pour mettre en place des tactiques d'approche dignes de ce nom... ou gérer correctement l'inventaire.

Sous le vernis...

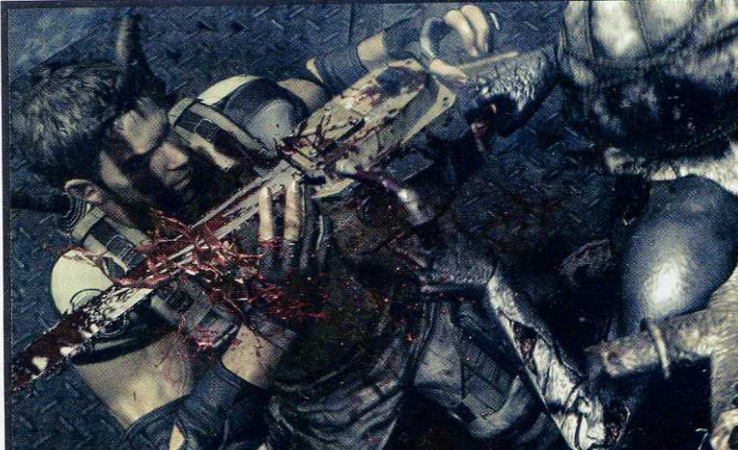
Au-delà des infestés dézingués à la chaîne et des monstruosités insensées que vous croiserez tout au long des 16 niveaux du jeu (monstruosités que je vous laisse découvrir, évidemment), RE5 fourmille de petits détails qui prouvent le grand soin accordé à son développement : visages photoréalistes impressionnants, système d'emblèmes cachés à trouver pour débloquer différents bonus, armes améliorables, dossiers de plusieurs dizaines de pages qui habillent efficacement le scénario... On ne peut vraiment pas dire que RE5 soit bâclé. La comparaison avec RE4, son prédécesseur, est cependant inévitable, et pas franchement en sa faveur. Avec une durée de vie plus courte, un rythme un chouïa moins efficace, une ambiance explosive mais dénuée de moments véritablement envoûtants ou surprenants et une jouabilité pour le moins perfectible (voir paragraphe suivant), cet opus en a déçu plus d'un sur consoles. Sur PC, la problématique est quelque peu différente, RE4 ayant souffert d'une conversion lamentable à l'époque de sa sortie (en tout cas avant patch et textures mods), ce qui n'est assurément pas le cas du titre qui nous intéresse aujourd'hui. On appréciera donc à sa juste valeur le travail de Capcom qui, après Street Fighter IV et Bionic Commando, soigne décidément (enfin !) ses adaptations PC.

Raide comme la mort

Malgré toutes ses qualités, RE5 a au moins un vrai gros défaut : sa maniabilité irritante. Sur PS3 et Xbox 360, déjà, le jeu s'était attiré les foudres de nombreux gamers en imposant une lourdeur insensée. Héritage d'un autre âge, les déplacements s'effectuent en effet sans aucune souplesse : vous pouvez avancer, reculer, vous déplacer (lentement) sur les côtés, courir (à petites foulées) mais dès que vous tirez, c'est l'arrêt obligatoire. Dans les faits, cela se traduit par des déplacements extrêmement rigides, des courses sur quelques mètres pour prendre un peu de distance (avant de vous retourner, viser et tirer) et l'obligation d'appuyer sur une touche pour la moindre action contextuelle (effectuer un saut, grimper ou descendre, passer au-dessus d'un muret, etc.). Heureusement, le PC bénéficie de l'interface clavier/souris, et se révèle supérieur au controller Xbox 360 – évidemment compatible ici –, notamment en ce qui concerne la visée. RE5 devient ainsi plus accessible et agréable, même si, il faut le souligner, le « game-plaie » reste réellement le point faible du jeu. Et qu'on ne me dise pas que c'est le genre qui veut ça. L'excuse ne tient pas. Capcom a développé avant tout un jeu d'action, en délaissant délibérément l'aspect « psychologiquo-horrifique » du titre, et n'a pas été capable de proposer une jouabilité à la hauteur. Point. Certains pardonneront cet écart, subjugués par la maestria hollywoodienne du titre, les autres seront plus sévères, et iront jusqu'à boycotter cet épisode qui, c'est vrai, fait surtout le pari du paraître...

Chris

Rien à dire : le travail de « facial motion capture » et de synchro labiale est impeccable. RE5 fait vraiment dans le jeu grand spectacle.



Règle d'or : toujours garder ses distances face à un psychopathe armé d'une tronçonneuse.

En deux mots

Décidément en forme en ce moment, Capcom nous propose une conversion tout à fait convenable de son RE5 sur PC. On peut regretter l'orientation arcade du titre, qui s'éloigne des bases plus subtilement horrifiques de la série, et pester contre la lourdeur des commandes, mais force est de reconnaître les qualités « grand spectacle » du jeu, peu avare de séquences franchement bluffantes.

- + Une putain de claque graphique
- + La visée à la souris !
- + Le jeu en coop'
- + Trop action, pas d'atmosphères « subtiles »
- – De l'horreur qui ne fait pas peur, dommage
- – Maniabilité d'un autre âge.

9	Technique
8	Artistique
7	Intérêt





PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 3.2 GHz, 1 Go DE RAM, CARTE 3D 256 Mo
ÉDITEUR ACTIVISION
DÉVELOPPEUR RAVEN SOFTWARE – ID SOFTWARE/ ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Mais pourquoi je suis si bogoss ?

Wolfenstein

VILAIN PETIT FPS

LE MONDE DU JEU VIDÉO EST CRUEL. PRENONS LE DESTIN DES LICENCES PAR EXEMPLE. VOUS POUVEZ AVOIR UNE DES PLUS MYTHIQUES LICENCES QUI SOIENT, ET PAF, APRÈS QUELQUES ANNÉES ET DEUX OU TROIS VOLETS DE PLUS, EN FAIRE UNE BOUILLIE INSIPIDE. MAIS POURQUOI JE VOUS PARLE DE ÇA, MOI, AU FAIT ?



Mais d'où ils sortent, ces Pokemon ?

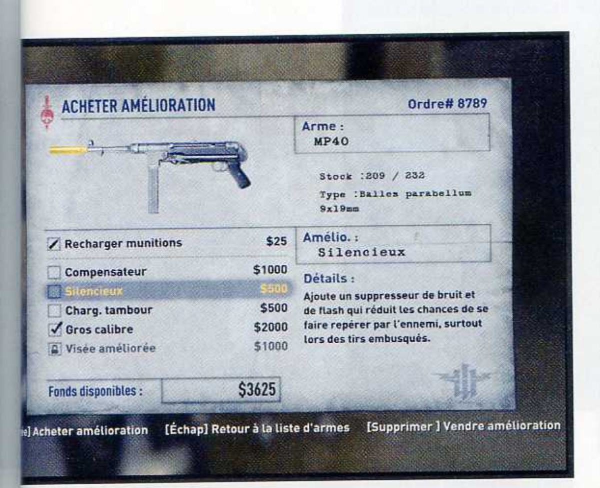


Le canon à particules est sans conteste l'arme la plus efficace contre les quelques ennemis spéciaux que vous rencontrerez.

Sans vouloir jouer les vieux cons (déjà parce que je ne suis pas vieux), j'aimerai quand même dire pour une fois que c'était mieux avant. Je ne parle pas de ces années où Savonfou ne portait pas ses affreuses chemises, je parle de la licence Wolfenstein, sacro-sainte mère du FPS, qui a engendré le mythe Wolfenstein 3D il y a de cela bien longtemps. Le problème, pour nous les joueurs, c'est que les mythes rapportent un max de pépètes pendant de longues années, sans que les gens qui tirent les ficelles aient à se creuser le ciboulot plus que ça… Vous m'avez compris là ou je continue encore un peu ?

Le pitch

Il est connu de tous et surtout de toutes, il est beau, il est musclé et il ne meurt jamais, je vous présente B.J. Blazkowicz, membre éminent d'une agence de services secrets et sur qui les années semblent ne pas prendre. Il était déjà là le bougre, en 1992, sur Wolfenstein 3D ! Intrépide et un peu guignard qu'il est, le monsieur se retrouve ici une nouvelle fois au cœur du Reich, pour enquêter sur les nazis parce que tout le monde le sait : les nazis sont très méchants et qu'ils bossent sur un artefact aux pouvoirs divins qui leur permettrait de tuer tous les gentils. Eh ouais ! Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'ils manipulent des choses qu'ils ne maîtrisent pas, et en plus, ils sont méchants, donc de toute manière, il faut que B.J. Blazkowicz les punisse ! Mais passons sur le pitch, on s'en balance un peu, et ce n'est pas plus naze qu'ailleurs, donc ne critiquons pas pour rien. Question dialogues en revanche, c'est moins ça. Mon petit doigt me dit que les dialoguistes du dernier Wolverine ont travaillé main dans la main avec ceux de Wolfenstein. Deux exemples pour rire un peu : « Ne perdez pas de temps, ils vous abattront, mais je vous ai quand même indiqué l'emplacement sur votre carte ». Ça, c'est une donzelle me confiant une mission, sympa la nana ! J'ai bien aimé aussi les vociférations incessantes des nazis, à coups de « Tu fais moins le malin, hein ? », alors que les gars sont à 50 m. Mouarf…



Avec les lingots trouvés dans la ville, B.J. pourra améliorer son arsenal militaire (du M40 au sniper en passant par le canon à particules), ainsi que les pouvoirs conférés par le médaillon.

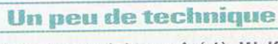
Un découpage intéressant

Le découpage du théâtre de cette aventure est en revanche assez bien pensé : une ville ouverte avec un (tout) petit côté bac à sable à ma gauche, et des missions obligatoires situées dans des lieux clos et inaccessibles en temps normal à ma droite. Cette idée fonctionne assez bien. Elle permettra notamment à ceux qui accrochent un peu plus que les autres d'arpenter la ville en long et en large pour trouver des notes informatives qui racontent combien les nazis sont pas gentils, mais aussi des livres de pouvoir ou des sacs d'or pour améliorer ses armes. Bref, pour s'immerger un peu plus dans le périple autant que pour se faciliter la vie, même si la vie de B.J., elle n'est pas bien difficile. Wolfenstein manque cruellement de challenge ; les munitions abondent, les ennemis spéciaux sont peu emmerdants et les pouvoirs spéciaux acquis par notre héros peuvent être activés en permanence ou presque. Dommage.

B.J., il est chou ton médaillon

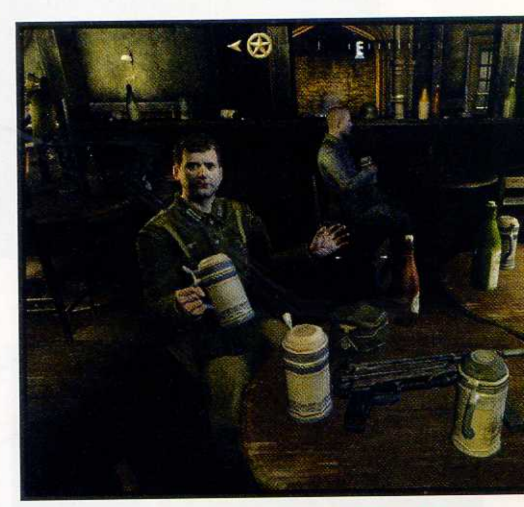
Un peu comme Nomad de Crysis, B.J. possède un attirail dernier cri pour venir à bout de la racaille nazie. Pas de combinaison futuriste chez le monsieur (le jean et veston, c'est plus classe), mais un médaillon doté de quatre pouvoirs. Le premier s'appelle le « Voile », il est très peu coûteux en énergie et permet à B.J. d'évoluer dans une dimension parallèle. Dans cette dernière, les caractéristiques physiques de B.J. sont décuplées : il est plus fort, plus rapide, capable de repérer des éléments dans le décor invisible à l'œil nu (une cachette, un passage secret…) mais aussi et surtout le point faible des ennemis les plus récalcitrants. Y a bon pouvoir ! Avec ça, le médaillon vous sert un contrôleur temporel, un bouclier anti-balles et un état de superpuissance. Ceux-là peuvent être utilisés plus ponctuellement. Le Voile en revanche, on l'active en permanence – des geysers qui permettent de régénérer son énergie pullulent sur la carte (beaucoup trop) –, mais pour de mauvaises raisons… En effet, dans cette dimension parallèle dans laquelle le Voile transporte B.J., les ennemis apparaissent en vert fluo ; les seules couleurs utilisées dans ce jeu étant le marron et le gris, autant vous dire que vos petits yeux souffriront beaucoup moins dans cette configuration…





Un peu de technique

Pas de souci de ce côté-là. Wolfenstein tourne bien sur une bécane vieille de deux ans. Quoi, je dois meubler cet encadré ? Mais puisque je vous dis qu'il n'y a rien à dire ?

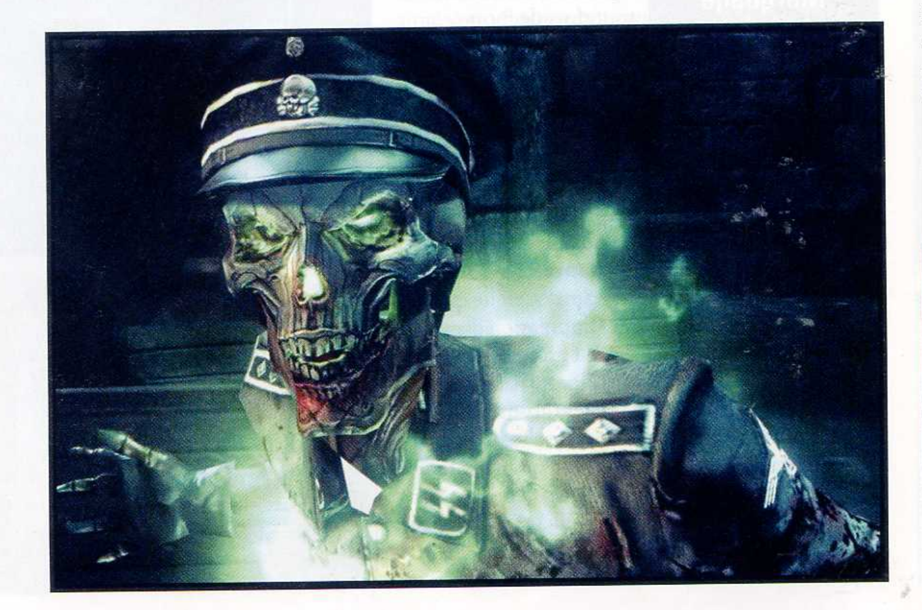


Même pressé par une meute de nazis complètement fous, B.J. n'oublie pas qu'il est important de s'hydrater.

Mouais, mouais, mouais.

Même si nous n'avons pas pu tester le multi, élément important de tout FPS, je pense qu'on peut quand même s'accorder sur le fait que ce Wolfenstein n'est pas le volet le plus réussi de sa lignée. Franchement pas beau, court et assez quelconque dans ses mécaniques de jeu, le présent volet ne restera clairement pas dans les mémoires. Manque d'ambition. Et de génie. Maintenant, tout n'est pas à jeter non plus. Les coups sont précis, les armes diversifiées, et les sensations de shoot ne sont vraiment pas désagréables. En période de marasme vidéoludique donc, pourquoi pas ?

Sundin



En Deux Mots

Pas franchement mauvais, mais sans génie, Wolfenstein est un FPS que l'on qualifiera d'honnête. Au vu de ses ancêtres et des productions actuelles, on est quand même en droit d'être déçu… et de vous conseiller d'attendre mieux !

6 TECHNIQUE



5 ARTISTIQUE



6 INTÉRÊT

+ Bonnes sensations de shoot
+ Quelques scènes sympathiques
- Pas très beau
- Sans personnalité…





N'en faites pas trop les enfants, pensez à la troisième mi-temps ! C'est ma tournée.

JOSÉ M., VOUS ÊTES L'ENTRAÎNEUR DU CLUB DE FOOTBALL CHAMPION D'ITALIE ET MEMBRE À PART ENTIÈRE DE L'ENTRAÎNEUR 2010, COMMENT VIVEZ-VOUS VOTRE MÉTIER DANS CE NOUVEAU JEU DE GESTION ?

L'Entraîneur 2010

GESTION



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1.5 GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Eidos
DÉVELOPPEUR Beautiful Game Studios/ Angleterre
TEXTE ET VOIX en français

« Je tiens tout d'abord à remercier Joystick pour me laisser m'exprimer sur la question. On pense souvent que le boulot d'entraîneur se résume à aligner la sélection choisie par le capitaine de l'équipe et à recracher un discours stéréotypé à la télé entre deux propositions de mariage. Je m'insurge contre cette idée ! Moi, je bosse comme un damné. Je cravache plusieurs heures par jour, sans jamais voir le temps passer, car un jeu de gestion est une activité très prenante vous savez… »

Mercato Champagne

« Malgré les folies espagnoles, le marché des transferts reste relativement fidèle à lui-même. Les prix sont réalistes et les opérations assez plausibles. En revanche, j'ai réussi à vendre des petits jeunots aussi manchots que les cousins d'Happy Feet à des prix extraordinaires. Et pourtant, le staff ne les fait pas trop bosser à l'entraînement. J'ai beau dire à mon adjoint de les torpiller sévèrement, l'impact sur leurs aptitudes reste limité. De plus, cet imbécile ne parvient jamais à me citer les joueurs qui se sont bien comportés ou qui ont progressé pendant les séances. Autant organiser des combats de boxe au troquet du coin de la rue, avec un peu de chance, ça servira mieux l'équipe ! Du coup, il me faut compenser par mon intelligence tactique, en mettant au point des stratégies précises pour chaque type d'adversaire. Les options demeurent très classiques mais j'ai quand même eu quelques bonnes idées pour surclasser mes plus grands adversaires. »



Marquage à la culotte

« Ma carrière souffre toutefois de mon bordélisme. Je le sais mais je n'arrive pas trop à changer ma vieille habitude. Dès lors, je perds pas mal de temps à mettre les choses en place comme je le voudrais. Et parfois je m'abîme même les yeux dans ce foutoir bleuté qu'est mon bureau ! Arrivé au match, j'affiche toujours un peu de fébrilité. Pour peu que je ne dise rien ou que j'insulte trop d'idoles dans le discours d'avant-match, l'équipe s'effondre. Se sentir écouter, c'est quelque chose tout de même ; j'ai vraiment l'impression d'avoir un impact sur les prestations du groupe. Après, sur le terrain, les situations frôlent parfois le n'importe quoi, mais globalement, l'ensemble reste relativement honnête. Je marche donc la tête haute, et ce, même si, autant vous l'avouer, à la première occasion, je change d'écurie ! »

Propos recueillis par Cicciolino



José M., grand partisan de la langue de bois, s'avoue un peu bridé par les médias du coin…

Un peu de technique

Peu gourmand en ressources, le jeu fonctionnera cependant mieux avec beaucoup de Ram. Surtout si vous faites tourner plusieurs championnats en parallèle…



En Deux Mots

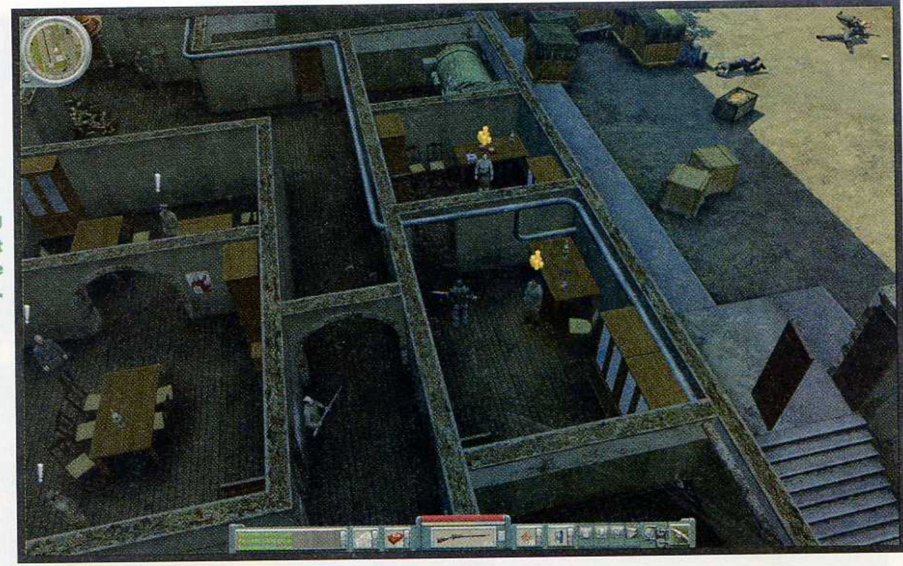
Assez solide dans le fond, L'Entraîneur 2010 possède quelques petites idées originales. Dommage pour lui que son interface soit aussi inesthétique que peu pratique, et que la concurrence reste un cran au-dessus.

+ Relativement carré
+ Des idées intéressantes
− Moins ergonomique qu'un tableau Excel !
− Pique les yeux

4 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE



INTÉRÊT



Durant certaines missions, des PNJ font office de magasins et permettent d'acheter munitions et artillerie en tout genre.

CE FOURBE DE SUNDIN PEUT AUSSI BIEN VOUS TÉLÉPHONER POUR TESTER DAWN OF WAR II QUE PARTISAN. C'EST DÉCIDÉ, MAINTENANT JE FILTRE MES APPELS !

Partisan

SOMNIFÈRE

Même si bon nombre de développeurs ont fait une cure anti-Seconde Guerre mondiale, certains irréductibles persistent à utiliser ce thème comme trame de fond. Du coup, me voici une énième fois dans la peau d'un ancien capitaine de l'Armée Rouge, envoyé en mission pour libérer ses camarades détenus par les nazis. Mais ne nous arrêtons pas à ce détail. Qui sait, cette sorte de hack & slash qu'est Partisan recèle peut-être de nombreux talents cachés ? Je vous le confesse tout de suite : ça va être difficile d'en trouver. Déjà, il faut passer outre un graphisme daté qui nous rappelle l'époque de Sacred premier du nom. Heureusement, la prise en main, facile, permet de plonger rapidement au cœur de l'action.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2.5 GHz, 1 Go DE RAM, CARTE VIDÉO 256 Mo
ÉDITEUR ANUMAN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR PARADIGM/RUSSIE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Un poil écervelé ?

Ici, oubliez la tactique, il faut avancer à découvert et abattre tout ce qui se présente à portée de tir. Pour cela, le héros dispose d'un certain nombre d'équipements, que ce soient des fusils, pistolets-mitrailleurs, grenades et autres. Bien que correct, le choix du panel d'armes n'offre pas un gameplay varié. Que l'on tire avec un pistolet ou un fusil, ça ne change pas grand-chose. Pour varier les plaisirs, on étripe les ennemis au couteau et… c'est tout ! J'aurais aimé vous dire que la progression du personnage, son gain en niveau et les multiples compétences qu'il possède change la donne, mais non. Tous les talents gagnés au fil des niveaux sont passifs. Certes, le héros tire plus vite, avec plus de précision et gagne en puissance, mais ça ne modifie en rien votre manière de jouer. Il faut cliquer en continue pour faire feu sans exécuter d'autres actions. Bref, le gameplay est soporifique au possible. Et ce n'est pas l'I.A. qui va rehausser le niveau : les Allemands réagissent mal, laissent leurs collègues se faire abattre sans broncher et ne se déplacent pas, même si une grenade explose à deux mètres d'eux. Affligeant ! La liste des calamités n'est pas terminée pour autant : ajoutez un environnement fade, des ennemis toujours habillés pareil, un manque patent de dimension tactique et l'absence d'un mode multijoueur. Avec tous ces défauts, Partisan ne restera ni dans mon armoire, ni dans les mémoires.

Cyd





Une stratégie à la Partisan : les deux adversaires se font face jusqu'à ce qu'un des deux meurt. Ça fonctionne 99 % du temps, alors pourquoi s'en priver !

Un peu de technique

Si en rentrant aviné d'un bar vous achetez par erreur Partisan, sachez qu'il ne faut pas une bête de course pour y jouer. Optez pour un 3 GHz, 2 Go de Ram et ça sera pas mal pour mettre tous les détails (ahah) au max. Dernière chose, si votre jeu ne cesse de crasher, effacez le fichier « autoexec.lua » placé dans le répertoire Partisan, ça ira mieux.



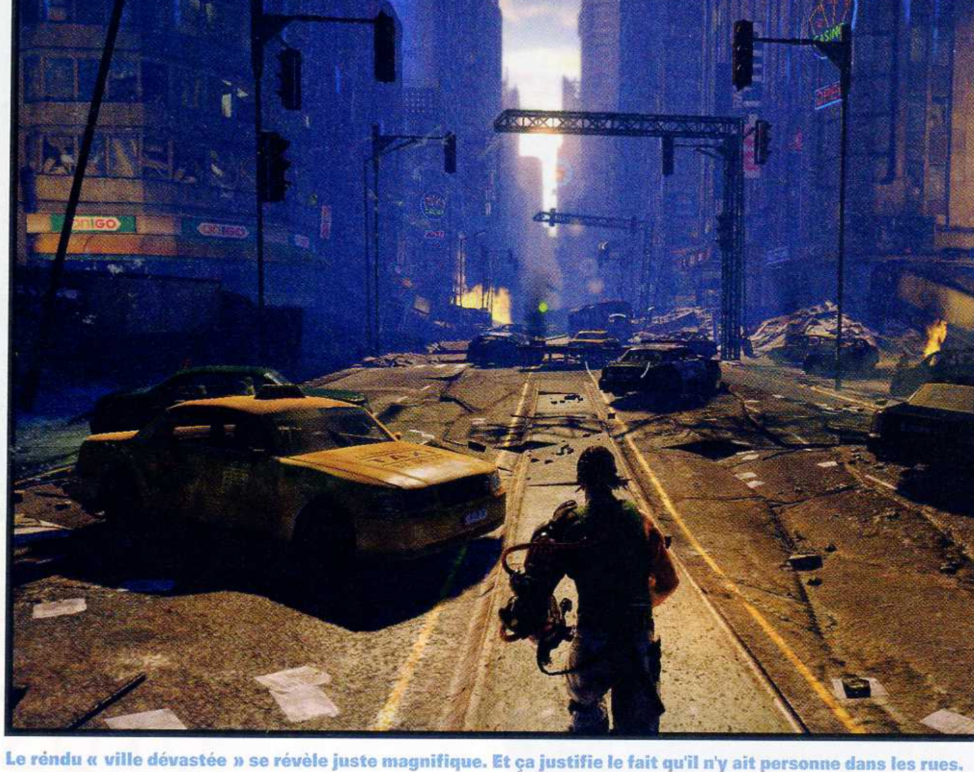
En Deux Mots

UN GAMEPLAY BASIQUE QUI REND L'ACTION RÉPÉTITIVE ET ENNUYANTE, DES ENVIRONNEMENTS PEU VARIÉS… PARTISAN SE CLASSE AVEC BRIO DANS LA CATÉGORIE DES PETITS JEUX SANS GRAND INTÉRÊT.

+ …
- I.A. pitoyable
- Gameplay soporifique
- Des compétences passives uniquement

5 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT

BIONIC COMMANDO FAIT FIGURE D'HOMMAGE ÉTONNANT À UN GAMEPLAY DÉSORMAIS VIEUX DE PLUS DE 20 ANS, QUI TROUVE DANS LA 3D UN NOUVEAU TERRAIN D'EXPRESSION. DE L'ARCADE PURE ET DURE AU SERVICE D'UNE ACTION EXPLOSIVE POUR DES SENSATIONS VÉRITABLEMENT INÉDITES. CAPCOM EST DÉCIDÉMENT EN FORME !



Le rendu « ville dévastée » se révèle juste magnifique. Et ça justifie le fait qu'il n'y ait personne dans les rues.

TOUT PUBLIC — INTERNET 8 — LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU DUAL CORE 2,4 GHz, 1,5 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 512 MO
ÉDITEUR CAPCOM
DÉVELOPPEUR GRIN/SUÈDE
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** EN ANGLAIS

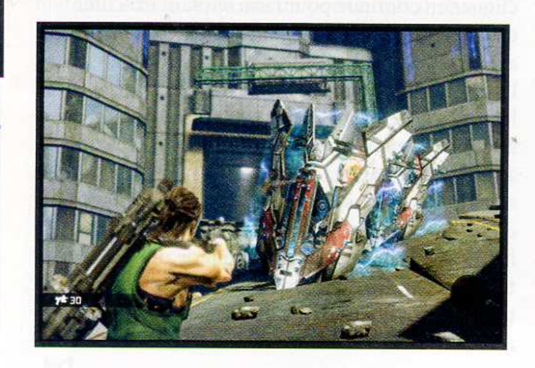
Bionic Commando

ACCROCHEUR

Petit cours d'histoire accéléré : Bionic Commando premier du nom voit le jour en 1987 en arcade. Spin-off du célèbre Commando sorti deux ans plus tôt, le jeu innove en proposant un titre d'action/plateforme dans lequel… il est impossible de sauter ! L'utilisation obligatoire d'un grappin, au centre du gameplay, est inédite à l'époque. Le jeu est adapté sur de nombreuses machines (notamment sur NES) puis, assez curieusement de la part d'un éditeur pourtant habitué à proposer des suites, on n'en entend plus du tout parler durant deux décennies. En 2008, enfin, Bionic Commando Rearmed voit le jour. Un remake de (très grande) qualité, et délicieusement retors, qui fait désormais figure de hors-d'œuvre à un épisode tout de même plus ambitieux, où la gestion de l'espace prend une toute nouvelle importance. Et pour cause.



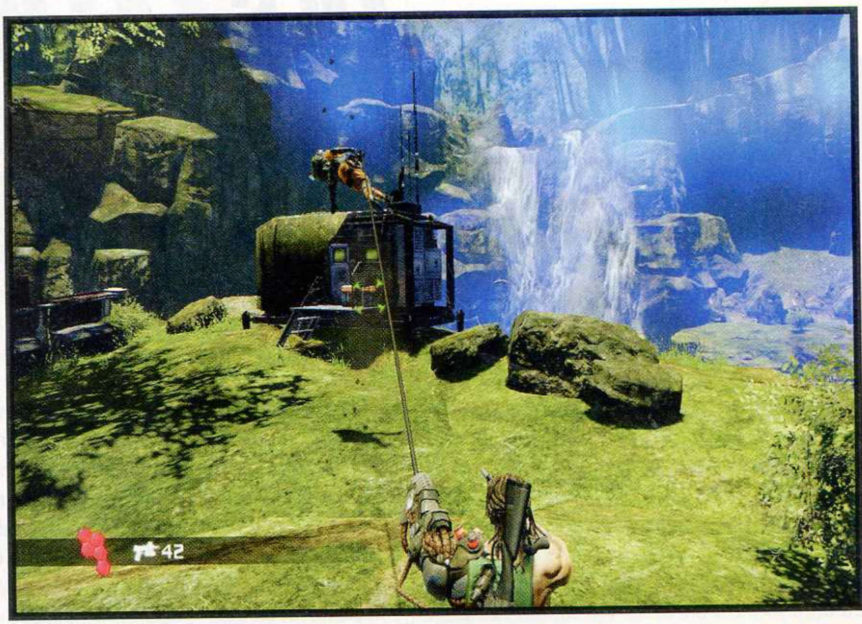
Ces curieuses machines peuvent être hackées, et vous donnent accès à des documents confidentiels.



Scénar' à la con, check !

Dans Bionic Commando, vous incarnez Nathan « Rad » Spencer, un soldat bionique qui, après avoir fidèlement servi le gouvernement des « États Fédéraux d'Amérique », se voit accusé de trahison et condamné à mort pour s'être opposé à l'exécution d'une unité de soldats dissidente. Problème : tandis que ce super-soldat croupit en prison, une arme de destruction massive rase littéralement la ville d'Ascension City, devenue l'espace d'un éclair un champ de ruines (fort réussi esthétiquement dans le jeu, d'ailleurs). Une situation assez grave pour que l'on décide d'opposer aux terroristes Nathan et son bras bionique, ce dernier obéissant évidemment à contrecœur à ses opportunistes supérieurs, tandis que les terroristes de BioReign semblent compter en leurs rangs certaines de ses vieilles connaissances… Bref, un scénario digne d'un jeu d'arcade-action – donc assez convenu, avec des rebondissements que l'on voit venir à des kilomètres – mais qu'importe. L'intérêt de Bionic Commando ne réside pas dans sa mise en scène ou dans ses dialogues, pourtant soutenus par la voix rauque de l'ancien chanteur de Faith No More, Mike Patton, mais bel et bien dans son approche révolutionnaire du gameplay, qui réussit le petit exploit de se révéler dans le même temps relativement accessible et résolument pointu.


Jayne Magdalene est une vieille connaissance de Nathan. C'est aussi une nerveuse...


Votre grappin est au moins aussi efficace que vos armes à feu. Tout est question de distance.

Gameplay aux oignons, check !!

Les premiers pas dans Bionic Commando sont douloureux. Nathan a beau pouvoir chuter de façon vertigineuse sans subir le moindre dommage, la difficulté que l'on a d'abord à gérer correctement le grappin, les zones irradiées qui vous tuent en quelques secondes (elles délimitent le terrain de jeu) et les passages inondés qui ne pardonnent pas à notre soldat bionique de n'avoir pas passé avec succès son brevet élémentaire de natation font que l'on peste souvent devant son écran. Et puis les commandes ne se révèlent pas forcément très instinctives : il faut apprendre à lâcher le grappin au bon moment pour profiter d'un maximum de vitesse (donc ne pas attendre la fin d'un balancement, qui envoie plutôt en l'air et fort peu loin), jongler entre les différentes armes disponibles en fonction des situations, coordonner ses gestes pour exécuter certains mouvements « complexes » (faire décoller un objet du sol, sauter, le frapper pour l'envoyer sur un ennemi). Heureusement, Bionic Commando a la riche idée de débloquer vos nouvelles capacités au fur et à mesure de votre avancée, et propose tutorial et séquences animées pour mieux les appréhender. Le temps passant, on gagne donc en confiance aussi bien qu'en précision, et l'on évolue dans les décors de ville dévastée, de jungle luxuriante ou de grottes immenses que propose le jeu avec l'impression d'incarner un Spider-Man au meilleur de sa forme. Note d'importance : tout entier tourné vers la maniabilité au pad (toutes les commandes qui apparaissent à l'écran font référence au controller de la Xbox 360), le jeu gère admirablement l'interface clavier/souris, cette dernière permettant notamment d'observer le décor sans difficulté, et donc de mieux anticiper les endroits où l'on peut s'agripper. Une réussite.



Un peu de technique

Bon point : Bionic Commando tourne relativement bien sur n'importe quelle config décente, et propose de vraies améliorations par rapport aux versions consoles (le V-sync corrige les effets de tearing, par exemple). Mauvais point : le jeu ne propose aucun réglage vidéo digne de ce nom, en dehors de la résolution d'écran ! Pas d'anti-aliasing, de filtre anisotropique, etc. Et forcer les réglages du Catalyst Control Center, chez moi, n'a rien changé à l'affaire.



Ah, la publicité in game ! Bon, ici, on pourrait presque dire que ça se justifie.

En Deux Mots

INSPIRÉ D'UN TITRE DÉSORMAIS VIEUX DE PLUS DE 20 ANS, BIONIC COMMANDO FAIT FIGURE D'EXCELLENTE SURPRISE. UN JEU D'ARCADE/ACTION COMME ON EN VOIT RAREMENT SUR PC, À LA RÉALISATION PLUS QUE CORRECTE, ET QUI BÉNÉFICIE D'UN GAMEPLAY PROPOSANT UNE MARGE DE PROGRESSION TOUT SIMPLEMENT IMPRESSIONNANTE. ET NUL BESOIN DE POSSÉDER UN PAD XBOX 360 POUR EN PROFITER !

- + Décors superbes
- + Les sensations au grappin, inédites
- + La maniabilité au clavier réussie
- − Le système de check points parfois frustrant
- − Absence d'options graphiques paramétrables

7 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT

Super-panard, check !!!

Réalisé avec un amour du travail bien fait évident, Bionic Commando fait partie de ces jeux dans lesquels on peut s'investir, toujours avec plaisir, à différents niveaux. On peut ainsi décider de chercher les bonus disséminés dans le jeu (un vrai risque, les check points étant gérés automatiquement), ou encore tenter de vaincre certains ennemis en utilisant uniquement le grappin, sans l'aide d'aucune arme… La maîtrise possible du jeu est telle qu'on se surprend à s'améliorer toujours un peu plus, au point de prendre un pied monumental lorsque, appréhendant l'environnement d'un regard, on y évolue avec la grâce d'un papillon (sévèrement burné). Last but not least, le mode multi, s'il ne brille pas par son originalité avec ses modes Deathmatch/Team Deathmatch (12 maps) et Capture de drapeau (4 maps), propose une expérience de jeu vraiment intéressante, avec des soldats bioniques virevoltant en tous sens, et un level design relativement inspiré. Reste à voir si les serveurs seront suffisamment peuplés pour rendre les parties réellement palpitantes.

Chris



Attention, Bionic Commando fait partie de ces titres qui gèrent les drivers PhysX même lorsque vous avez une carte ATI ! Si ces derniers ne sont pas à jour, le jeu pourra même ne pas démarrer.

Des Utilitaires à la Mode

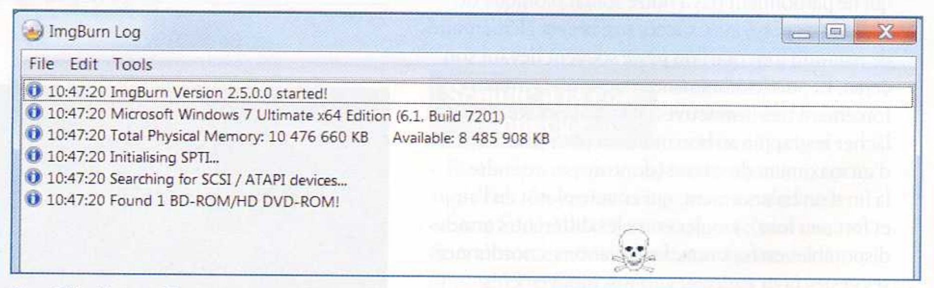
PAR C_WIZ

Les Windows se suivent et ne se ressemblent pas. Et quelque part, c'est tant mieux ! Windows 7 est réussi, bien moins pire que son petit frère Vista dont il corrige un tas de bugs. Il reste quelques lourdeurs particulièrement quand un jeu plante. Et cela tombe assez bien puisque nous avons trouvé un tout petit logiciel capable de résoudre ce problème..

SuperF4

Dans un monde parfait, les PC ne planteraient jamais et la salade resterait une décoration d'assiette. Pour la salade, je ne désespère pas de trouver une solution, mais l'on va surtout se concentrer sur le premier problème. Tel un pet, un jeu qui plante fait partie des choses qui arrivent sans qu'on le veuille. Et dans les deux cas, même si l'on essaye de se persuader du contraire, ça n'est jamais très glorieux. Sous Windows XP, un Alt-F4 ou un Alt-Tab suivi d'un Control+Shift+Esc suffisent généralement à se débarrasser du jeu planté. Depuis Vista les choses sont un peu plus compliquées, parce que le bureau Windows utilise lui aussi votre carte 3D pour afficher ses fenêtres. Avec la conséquence désagréable de devoir réutiliser le petit bouton reset de son boîtier alors que l'on peut toujours déplacer son curseur de souris. Déprimant. La solution serait d'avoir un raccourci clavier pour activer directement la fonction « terminer processus », seule apte à tuer une application partie de sucette. Et c'est justement ce qu'apporte SuperF4. L'auteur, généreux, en donne même deux. Le premier (Control+Alt+F4) termine le processus en cours tandis que le second (Win+Alt+F4) vous laisse choisir l'application à tuer à la souris. Et l'on s'excuse auprès de l'auteur du fait que notre Sundin à nous se trimbale avec un sac à main.

- **VERSION : 1.0**
- **ÉDITEUR : Stefan Sundin**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : code.google.com/p/superf4/**

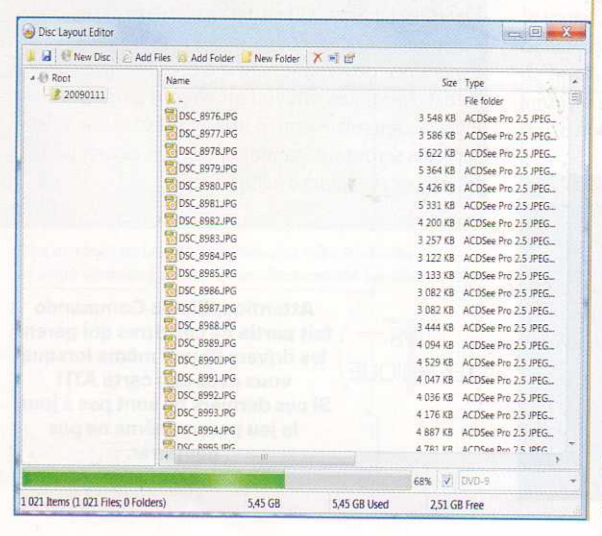


Hey, tête de mort !

ImgBurn

Indispensable pour faire des copies de sauvegarde, ImgBurn n'était pas le logiciel le plus simple à utiliser pour créer des DVD complexes de vos photos de vacances. On pouvait au mieux choisir un répertoire à graver. Et c'était tout. La version 2.5 apporte le petit truc qui manquait, la possibilité de créer un disque en déplacant des fichiers dans une fenêtre par un glisser déposer, tout comme la possibilité de renommer et déplacer les fichiers et répertoires à l'intérieur du futur disque. En gros, ImgBurn vient d'ajouter une interface qui rappellera à certains celle de Nero à ses débuts. L'utilisation est très simple et l'on regrettera juste que la fonctionnalité soit cachée par défaut. Comme nous ne sommes pas totalement méchants, voici quelques indices : quand vous êtes dans le mode « Création », cherchez en bas à gauche de la fenêtre un bouton qui permet de passer au mode avancé. Puis cliquez sur le gros bouton qui apparaît alors. Vu la qualité du travail de son auteur, on ne critiquera pas tant le reste est parfait.

- **VERSION : 2.5**
- **ÉDITEUR : Lightning UK**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.imgburn.com**

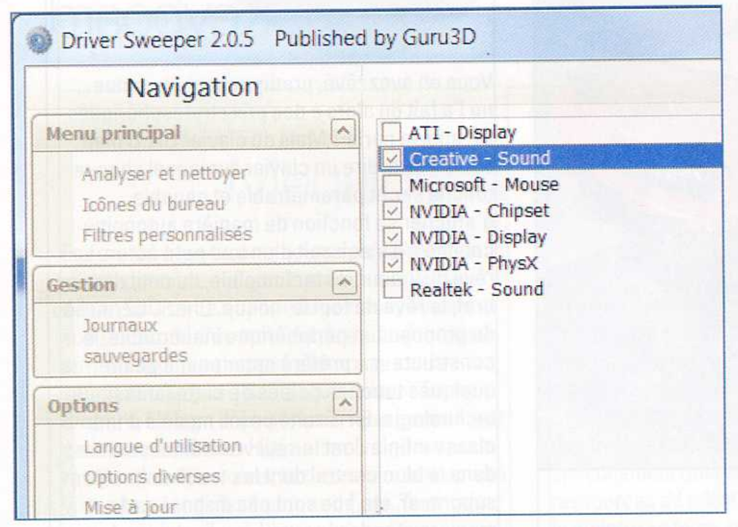


La nouvelle fenêtre permet de composer à sa sauce son DVD en y déplaçant ce que l'on veut. On peut ensuite réarranger le tout. Ultime.

Driver Sweeper

Au commencement, il y avait Driver Cleaner. Puis il devint payant, et la tristesse s'abattit sur le monde. Ou un truc du genre, toujours est-il que cet excellent petit utilitaire qui permettait d'effacer les « restes » des pilotes pourtant désinstallés n'est plus disponible gratuitement. Pourtant le concept est toujours aussi utile à cause de nos amis constructeurs de cartes graphiques. Quand vous désinstallez un de leurs pilotes, il reste toujours quelques morceaux planqués dans votre système. Si vous collez par dessus un pilote plus récent, dans 99.9 % des cas, les choses se passeront parfaitement bien. C'est quand vous voulez revenir en arrière que ça se corse. On vous suggérerait bien de ne jamais revenir en arrière dans vos installations de pilotes graphiques mais parfois on y est obligé, quand une nouvelle version fait planter notre jeu favori. Du coup, quand l'on réinstalle cet ancien pilote, il arrive que des morceaux du pilote pourtant désinstallé viennent se mélanger avec l'autre, créant une abomination sans nom. Pour éviter cela, on utilisait donc Driver Cleaner pour éliminer toutes traces des anciens pilotes. Et maintenant on va utiliser Driver Sweeper, sponsorisé lui aussi par le site Guru3D comme l'était en son temps l'autre utilitaire. Il est gratuit, fonctionne sous tous les Windows, et fait son travail admirablement.

- **VERSION : 2.0.5**
- **ÉDITEUR : Phyxion.net**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : phyxion.net/Driver-Sweeper/**

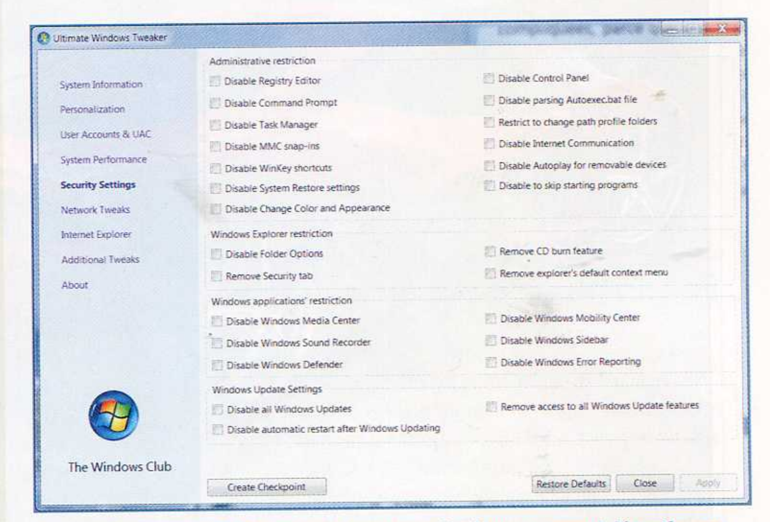


L'interface n'a rien de très excitante, on notera tout de même qu'elle marche en français.

Ultimate Windows Tweaker

- **VERSION : 2.0**
- **ÉDITEUR : The Windows Club**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.thewindowsclub.com**

Si Windows 7 ne sera disponible dans le commerce qu'à partir du 22 octobre prochain, les développeurs disposent déjà de la version finale. Ce qui leur permet entre autres de nous préparer des logiciels aux petits oignons pour l'heure du lancement. Dans ce genre, on trouve Ultimate Windows Tweaker qui, pour cette nouvelle version, supporte les nouveautés de Windows 7. L'explorateur, la barre des tâches et le menu Démarrer sont ceux sur lesquels on portera le plus son attention. On notera dans les choses intéressantes la possibilité de supprimer les icônes de batterie, de réseau et de volume de la barre des tâches, voire même de supprimer complètement la zone de notification (utile si vous placez votre barre des tâches sur le côté de l'écran). On trouvera dans les catégories système et sécurité la possibilité de désactiver assez simplement les services inutiles de Windows pour faire démarrer sa machine encore plus vite. Le tout est suffisamment documenté et clair pour que l'on comprenne à quoi servent les réglages. Un utilitaire à mettre d'ores et déjà au chaud pour rendre votre Windows 7 encore plus agréable en octobre prochain.



Ceux qui partagent un PC avec une personne plus jeune pourront désactiver un certain nombre de fonctionnalités pour éviter qu'ils ne lancent des choses qu'ils ne devraient pas.

UTILITAIRES

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
Gomplayer 2.1.18.4762
Media Player Classic Home Cinema 1.2.908
VLC 1.0.1
Media Portal 1.1.0 RC1

Lecteurs audio :
iTunes 8.2.1.6
Winamp 5.56
Foobar 2000 0.9.6.8

Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.22

NewsReader :
Pan 0.133
Newsleecher 4.00 beta 7

Pagers Internet :
Trillian Astra 4.0.0.114
Miranda 0.8.2
Windows Live Messenger 2009 14.0.8064.206

Antispam :
Spamihilator 0.9.9.43
POPFile 1.0.1

Antilourds :
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.52
ClamWin 0.95.2
Malwarebytes Anti Malware 1.39
Spyware Terminator 2.5.9.223

Downloaders :
FDM 3.0.848
WinBITS 1.0

Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
DExposE2 08.05.2009
Iconoid 3.8.5
Rainbow Folders 2.05

Clients FTP :
FlashFXP 3.7.8.1332
FileZilla 3.2.6.1
SmartFTP 3.0.1035

Browsers Web :
Firefox 3.5.1
Google Chrome 3.0.196
Safari 4.0.2

Browsers d'images :
ACDsee Pro 2.5
Xnview 1.96.2

Optimisation système :
CCleaner 2.22.968
Defraggler 1.12.152
Process Explorer 11.33

Quoi de Neuf

par Yavin



OCZ Sabre Keyboard

Vous en avez rêvé, pratiquement personne ne l'a fait ou alors à des prix stratosphériques. De quoi je parle ? Mais du clavier OLED bien sûr. C'est-à-dire un clavier sur lequel chaque touche serait paramétrable et capable d'afficher sa fonction de manière autonome comme s'il s'agissait d'un tout petit écran. Le rêve du joueur, du technophile, du petit dernier, bref, le rêve de tout le monde. Chez OCZ, au lieu de proposer un périphérique inabordable, le constructeur a préféré opter pour à peine quelques touches dotées de cette fantastique technologie. En résulte ce joli modèle d'une classe infinie dont le seul vrai défaut se situe dans le bloc central dont les touches (insérer, supprimer, etc.) ne sont pas disposées de manière standard comme sur la plupart des claviers. Ce beau joujou n'est pas encore physiquement distribué en France mais peut se commander via Internet.

Fabricant : OCZ
Site Web : **www.ocztechnology.com**
Prix : Environ 170 dollars



458 Italia

Marre des transports en commun nauséabonds, ras la casquette de la vieille Twingo en rade tous les trois jours et au diable la marche à pied si lente et pénible ? Pourquoi ne pas opter alors pour la dernière création d'un sympathique petit artisan italien ? Avec ses lignes pures, ses courbes stylées et sa jolie livrée rouge sang, nul doute que la mignonne petite 458 en séduira plus d'un. Une légère pression sur l'accélérateur et zouuu, vous voilà à 100 à l'heure en moins de 3,5 secondes ! Et que dire alors des regards émerveillés de tous (toutes ?) vos collègues lorsque vous vous pointerez au bureau en compagnie de cette adorable créature vrombissante. Sincèrement et même si vous risquez un petit mal de popotin sur de longs trajets, l'engin pourrait bien vous changer la vie. Seul bémol, un coffre un poil mal foutu pour les virées en LAN avec les potes ou chez Ikea avec madame. Certaines mauvaises langues pointent également du doigt une consommation de carburant soi-disant excessive (14 litres au 100), un prix d'achat probablement un peu élevé et une légère mésentente avec les radars autoroutiers. Ne les écoutez pas, ils sont juste un peu jaloux.

Fabricant : Ferrari
Site Web : **www.ferrari.com**
Prix : N.C.









chargera de vous la préserver ! Un objet bon marché, original et de bon goût, largement moins relou que tous les machins à dynamo qu'on tourne trois fois en souriant avant d'aller les faire bouffer à ceux qui vous ont encouragé à les acheter.

FABRICANT : BEDOL
SITE WEB WWW.BEDOLWHATSNEXT.COM
PRIX : ENVIRON 16 DOLLARS



Megalodon

Encore un casque pour joueur, encore de la super-came et, oui, encore des sous à dépenser. Parce que le Megalodon, hormis son nom sorti d'un trou, dispose de quelques sérieux arguments pour s'imposer sur le segment très prisé du casque-micro. Tout d'abord, il s'agit d'un périphérique audio 7.1 et ce n'est pas (tout à fait) du flan vu qu'on peut réellement déterminer la provenance d'un son virtuellement diffusé autour de soi. Tout cela est possible grâce à l'intégration d'une puce audio qui vous épargnera la pénible installation de pilotes logiciels. Ensuite, la « télécommande » se révélera bien agréable même si le constructeur n'a pas oublié de céder à la mode de la surface lisse et tactile pour se donner un petit air tendance dont on se serait bien passé. Notez également la présence d'un câble d'une longueur de 3,3 m ce qui vous permettra même de faire la cuisine sans ôter l'engin de votre tête si vous vivez dans un studio parisien. Ciblé sur le haut de gamme, le Megalodon dispose d'excellentes qualités même si, vous vous en doutez, il ne s'adresse pas à toutes les bourses.

FABRICANT : RAZER
SITE WEB WWW.RAZERZONE.COM
PRIX : ENVIRON 150 EUROS

Water-Powered Clock Blue

Dans un univers totalement obsédé par la performance horaire, tout le monde colle des horloges absolument partout, histoire sans doute d'être assuré de finir avec un ulcère à 25 ans. Cependant, un bon père de famille vous dira que tous ces machins à piles, ce n'est pas spécialement optimal niveau gestion des ressources de notre belle planète. Pour que le malotru se taise, présentez-lui donc cette ingénieuse horloge alimentée par la seule présence d'un peu de notre bien chère flotte ! Avec quelques gouttes du précieux liquide, vous en avez pour six à huit semaines d'énergie et vous ne perdrez même pas l'heure lors du remplissage vu qu'une mémoire interne se



Replica

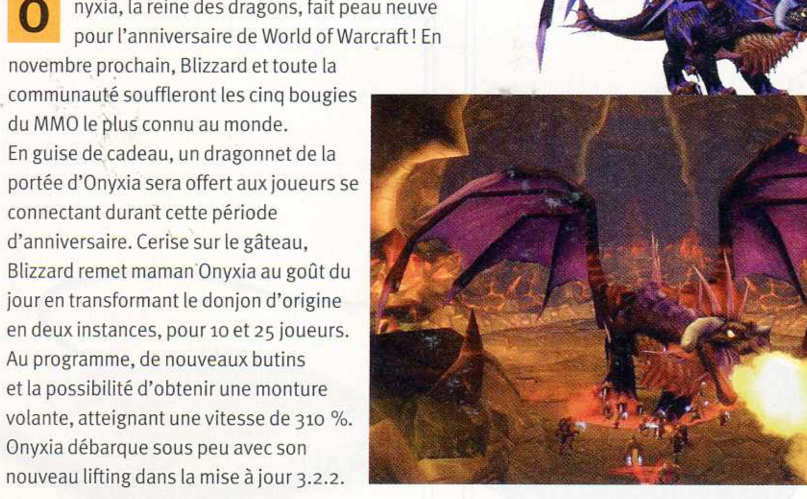
Pour préserver leurs données, les machines d'Apple ont Time Machine et Time Capsule. Quant à nos PC, malgré la bancale « Restauration du Système » intégrée à Windows, ils ont surtout le bon sens de l'utilisateur censé ne jamais oublier de sauvegarder régulièrement ses données. C'est sans doute en pensant à tout cela et à la masse de brouzouf que l'on peut en tirer que nos amis de Seagate ont sorti le Replica. Vu le nom explicite, pas besoin de vous faire un dessin mais sachez que le système permet une sauvegarde intégrale du contenu de votre machine. Le moindre changement, un courrier électronique arrivant juste avant le crash fatidique ou n'importe quelle autre modification devrait être récupéré par la bienveillante machine. Plus besoin de s'angoisser inutilement, le Replica s'occupe de tout en bon petit soldat. Côté technique, le disque se connecte en USB (2.0) et dispose d'une capacité de stockage de 250 Go ce qui devrait largement suffire pour un disque système. Une solution pratique et accessible destinée à tous ceux qui ont souvent vu leurs données se désintégrer sans pouvoir réagir.

FABRICANT : SEAGATE
SITE WEB WWW.SEAGATE.FR
PRIX : ENVIRON 130 EUROS



World of Warcraft

ONYXIA REPREND SON SOUFFLE

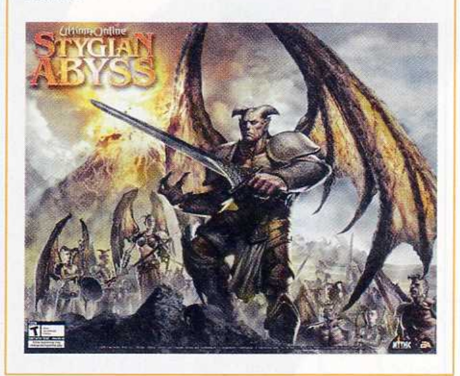


Onyxia, la reine des dragons, fait peau neuve pour l'anniversaire de World of Warcraft ! En novembre prochain, Blizzard et toute la communauté souffleront les cinq bougies du MMO le plus connu au monde.
En guise de cadeau, un dragonnet de la portée d'Onyxia sera offert aux joueurs se connectant durant cette période d'anniversaire. Cerise sur le gâteau, Blizzard remet maman Onyxia au goût du jour en transformant le donjon d'origine en deux instances, pour 10 et 25 joueurs. Au programme, de nouveaux butins et la possibilité d'obtenir une monture volante, atteignant une vitesse de 310 %. Onyxia débarque sous peu avec son nouveau lifting dans la mise à jour 3.2.2.

Ultima Online

L'INCREVABLE

D'une forme olympique, ce vieux MMO qu'est Ultima Online se dote d'une nouvelle extension disponible à la vente digitale dès le 8 septembre. Nommée Stygian Abyss, cet add-on apportera son lot de nouveaux ennemis, zones, races et autres. De plus, si vous l'achetez entre le 8 et le 29 septembre, vous aurez droit à un cadeau spécial. Si c'est pas gentil, ça ! Tant qu'on y est d'ailleurs, à quand le pacemaker en cadeau pour les joueurs de la première heure ?



ÉDITO

LES VIEUX DINOSAURES DU MMO FONT LEUR COME-BACK AVEC DE NOUVELLES EXTENSIONS. EVERQUEST ET ULTIMA ONLINE REVIENNENT EN FORCE FACE AU MASTODONTE DE BLIZZARD, QUI SOUFFLERA TOUT DE MÊME SES CINQ BOUGIES CETTE ANNÉE. POUR DU MMO SANS POILS BLANCS, IL FAUDRA ATTENDRE LA SORTIE D'AION PRÉVUE D'ICI QUELQUES SEMAINES.

World of Darkness

HÉMOGLOBINE POUR EMO-GOTHS

En 2006, l'association de White Wolf (éditeur de jeux de rôle papiers tels que Vampire la mascarade) et de CCP (créateur de EVE Online) avait suscité de nombreuses rumeurs. Vous avez pronostiqué la création d'un univers persistant sur les suceurs de sang ? Gagné ! Aujourd'hui, CCP confirme le développement de World of Darkness Online qui devrait voir le jour en 2010. De quoi nous rappeler les week-ends de nos 15 ans, à se prendre pour des Nosferatu en buvant du jus de raisin, Joy Division à fond dans les oreilles. La classe !

NCsoft

POSITIVE ATTITUDE

Après une vague de licenciements massifs qui a touché les bureaux européens situés à Brighton, NCsoft doit maintenant faire face à deux départs. Et pas des moindres puisque Jeff Strain (cofondateur d'Arena Net et President of Products) et David Reid (President of Publishing) ont récemment quitté le navire pour des raisons inconnues. Selon NC, ces départs n'influencent ni le développement ni le lancement des prochains titres. Quoi qu'il en soit, la firme coréenne garde le sourire avec des comptes en hausse grâce au succès d'Aion. Ce MMO lancé en Asie fin 2008 génère en effet plus de revenus que Lineage. Avec plus de 200 serveurs qui permettent aux Coréens, Japonais, Tawaïnais et Chinois de s'éclater sur ce titre, on peut dire que c'est un carton. Attendons de voir si ce succès se confirme en Occident. Mais, Jaeho Lee, le directeur financier de NCsoft, semble confiant quant aux futurs résultats d'Aion dont la sortie est prévue pour fin septembre aux États-Unis et en Europe.





EverQuest

UNE DE PLUS

Underfoot, la prochaine extension d'EverQuest verra le jour le 24 novembre prochain. Si vous précommandez ce seizième add-on (ndLucky : eh oui, déjà) et si vous participez aux événements qui se déroulent en jeu au mois d'août, septembre et octobre, vous aurez le privilège de découvrir son contenu avant tout le monde. Quelle chance !

Operation Flashpoint : Dragon Rising

LE MULTI SERA ONLINE OU NE SERA PAS

Dans une récente interview, Sion Lenton (Producteur Exécutif d'Operation Flashpoint) a donné des informations concernant le mode multijoueur de Dragon Rising. On note que le FPS de Codemasters va prendre le même chemin qu'un certain StarCraft II : c'est-à-dire qu'aucune option de réseau en local ne sera disponible. Toujours selon les dires de l'intéressé, l'ensemble du mode multijoueur sera donc uniquement online que ce soient les deathmatchs ou le mode coop. En même temps, organiser une LAN à la maison avec 10 potes, c'est has-been !



Dark Age of Camelot

RETOUR À CAMELOT

Haut les cœurs amis joueurs de Dark Age of Camelot ! Electronic Arts et Mythic viennent d'annoncer la mise à disposition gratuite de deux extensions Darkness Rising et Labyrinth of the Minotaur sur http://camelot-europe.goa.com. Ceux qui désirent se lancer dans l'aventure peuvent profiter d'une offre d'essai de 14 jours incluant les cinq add-on de DAOC. Une campagne marketing nommée « The Come Back to Camelot » offre également aux anciens joueurs la possibilité de gagner 10 jours de jeu gratuits s'ils réactivent leur compte. Avis aux amateurs !



Dawn of War II

UNE RUSTINE POUR LE PATCH

L'arrivée du patch 1.5 pour Dawn of War II (www.dawnofwar2.com) a modifié de nombreux paramètres au niveau de certaines unités et capacités. Mais ça a surtout permis à la communauté de mettre les mains dans le cambouis grâce à l'éditeur de map. Malheureusement, bon nombre de joueurs ne peuvent pas lancer le logiciel à cause de crash à répétition. Pas de panique, voici la solution qui devrait régler le problème : grâce au bloc-notes de Windows, ouvrez le fichier « dev_pipeline.ini » qui se trouve dans le répertoire d'installation de Dawn of War II. Modifiez la ligne « Locale = English » par « Locale = French ». Sauvegardez le fichier et lancez l'éditeur. Comme par magie, il ne plantera plus au démarrage.



Fallen Earth

CHAOS POST-APO

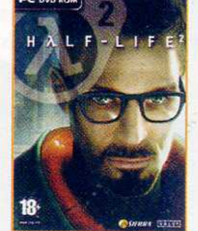
Accros à Fallout et aux univers post-apocalyptiques, voici une nouvelle qui devrait titiller votre curiosité. Sachez que l'open beta du MMO Fallen Earth sera disponible au moment où vous lirez ces lignes. Mêlant jeu de rôle et FPS, l'action de Fallen Earth prend place en 2156 dans le Grand Canyon où les joueurs devront « enquêter » sur le virus Shiva, responsable du chaos ambiant. Si l'envie vous prend de faire un bond de plus d'une centaine d'années en avant dans le Sud-ouest américain, dirigez-vous vers ce lien www.fallenearth.com.



MODS

ENTRE DES PROJETS QUI NE VERRONT PAS LE JOUR AVANT PLUSIEURS SEMAINES ET D'AUTRES QUI RISQUENT DE CAPOTER, NEOTOKYO S'IMPOSE COMME LE MOD FORT DU MOIS. MAIS COMME L'AMI SAVON VOUS EN A COLLÉ DEUX PAGES PLUS LOIN, VOUS NE LE VERREZ PAS ICI ! FILEZ !

SMASHBALL



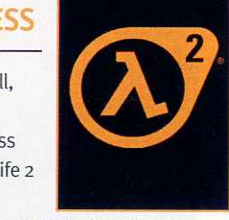
Des méandres torturés d'un esprit malsain est né Smashball, un FPS sportif (au sens propre) qui conjugue habilement handball avec Half-Life. Le mélange est complètement détonnant, les persos se déplacent à 2000 à l'heure, balancent un grappin dans les airs pour se la jouer Spiderman et s'offrent de copieuses rafales de minigun en guise de politesses. Dans



l'histoire, il y a aussi un ballon qui faut bazarder dans les cages adverses, mais ne comptez même pas l'apercevoir durant vos premières parties. Pour le moment, ce mod semble encore un peu brouillon et son design frise l'amateurisme, mais il a un petit truc indéfinissable qui accroche le joueur au clavier. Les intéressés, les curieux et les bénédictins trouveront sans problème la bête directement sous Steam.



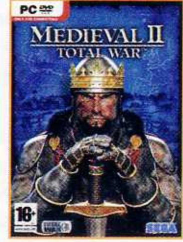
SILENT TOWN : A STORY OF MADNESS



Inspiré par la série Silent Hill, bien connue des joueurs consoles, A Story of Madness est un mod solo pour Half-Life 2 axé sur l'ambiance et le scénario. Pour le coup, vous aurez le droit à tout un panel d'armes qui vous aideront à survivre dans cette atmosphère de film d'horreur. Et tout devrait être jouable en vue à la première personne. Toujours en cours de développement, ce projet, prévu pour la fin d'année, n'a pas encore de site web dédié.



THE THIRD AGE : TOTAL WAR

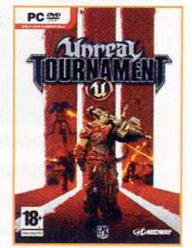


Possesseurs de Medieval II, ce mod s'adresse à vous. Surtout si vous êtes fans du Seigneur des Anneaux puisque the Third Age propose de diriger les troupes du Gondor, du Rohan, d'Isengard, du Mordor et bien d'autres pour reproduire le conflit de la Terre du Milieu en version RTS. Sortie depuis le mois d'avril dernier, the Third Age ne cesse d'être amélioré. Pour preuve, un nouveau patch en version bêta est actuellement en cours de test et devrait être disponible au moment où vous lisez ces lignes. Si ce mod a attiré votre attention, n'hésitez pas à vous rendre sur le forum (www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=654) dédié à the Third Age pour obtenir de plus amples informations.





IRON EUROPE



Lâchez vos flingues ultra-puissants et vos tenues futuristes ! Unreal Tournament 3 se prend un coup de vieux avec la Total Conversion Iron Europe. Les petits gars à l'origine de ce projet dédié à la Première Guerre mondiale annoncent des phases d'action dans un contexte historique réaliste. Pour cela, ils effectuent de nombreuses recherches, se procurent des photos et des représentations des champs de bataille d'époque. Ce qui laisse présager des zones fidèles à la réalité. En attendant que le site officiel d'Iron Europe (www.ironeuropegame.com) en dévoile plus, sachez que la première version disponible pour le public permettra d'incarner les forces allemandes et britanniques. Malheureusement, aucune date de sortie n'a encore été annoncée.

CYD





Free 2 Play

UN PEU PLUS PRÈS DES ÉTOILES... PAS QUESTION DE SE FAIRE UN TRIP ANNÉES 80 AVEC GOLD, MAIS BEL ET BIEN DE SE LANCER DANS LA CONQUÊTE SPATIALE. ET CE, GRÂCE À TAIKODOM ET GALAXY ONLINE. POUR LES PLUS TERRE À TERRE, VOUS POUVEZ VOUS BASTONNER AVEC MINIFIGHTER, ÇA DÉTEND !



• TAIKODOM

Surfant sur le succès plus que mérité d'EVE Online, Taikodom propose aux joueurs de faire un tour dans l'espace pour diriger des vaisseaux. La carrière d'un pilote débute en tant que Hotshot (pilote de chasse), Juggernaut (pilote de bombardier), Scout (pilote d'explorateur) ou Merchant (pilote de frégate). Ceci dans le but de prendre part à une gigantesque guerre ouverte qui se déroule sur un seul et unique serveur. Taikodom mise sur sa dizaine de systèmes solaires, son économie et de nombreuses actions sociales pour séduire des joueurs. Si vous êtes attiré par les étoiles, vous pouvez vous rendre sur http://taikodom.com pour télécharger le client qui pèse environ 500 Mo. Évidemment, vous pouvez jouer gratuitement à Taikodom mais, comme tout bon Free 2 Play qui se respecte, des objets et du contenu sont payants (seulement si vous désirez mettre la main au portefeuille, bien sûr).



• GALAXY ONLINE

Après Taikodom, on reste dans l'espace avec Galaxy Online. Son design simpliste et son interface un peu austère le classent au rang de petit jeu web rigolo. Mais notez que ce Free 2 Play permet de jouer pendant des heures pour peu que l'on prenne le temps de s'y intéresser. Ici, vous aurez le contrôle d'une flotte pour transporter des biens, coloniser des planètes, attaquer ou défendre. Un système de Leaders a été mis en place afin que les joueurs puissent voter pour élire des chefs de faction. Pour donner un peu de piment à tout ça, sachez que depuis fin juillet, les développeurs ont mis en place des attaques de pirates dans certaines galaxies, et ce, de manière aléatoire. Rapide à télécharger (grâce à un client qui ne pèse pas plus de 20 Mo), Galaxy Online n'attend que vous pour rejoindre sa petite communauté de fidèles.
http://go.igg.com/download/client.php

• MINIFIGHTER

Vous saviez que Sundin s'était mis à Street Fighter IV ? Bon, c'est un peu nouveau comme genre pour cet habitué d'Ages of Empire, World in Conflict et autres RTS. Du coup, je lui ai conseillé un jeu de combat à sa hauteur : Minifighter. Avec son style manga, ses persos tous mignons et son univers haut en couleur, Minifighter permet aux joueurs du monde entier de s'affronter. Pour cela, vous devez créer un combattant et le faire progresser tant en niveau qu'en équipement. Vous pouvez vous balader dans un monde qui offre de multiples possibilités comme aller à la salle d'arcade pour engager des combats contre de vrais adversaires ou ceux contrôlés par l'I.A. (Intelligence Artificielle). Côté prise en main, tout est très simple. À tel point, que les touches du clavier suffisent à manier votre avatar. Évidemment, Minifighter n'est pas un jeu ce combat sur lequel les accrocs du genre passeront des heures. Mais son côté fun peut en amuser certains. Actuellement en bêta-test, vous pouvez tenter d'y participer en vous enregistrant à cette adresse :
http://global.netmarble.com/minifighter/

CYD

Kang

Hikaru



League of Legends

DotA (ne) cherche (plus) de successeur

APRÈS DUNGEON PARTY ET BATTLEFIELD HEROES, LEAGUE OF LEGENDS CONFIRME QUE LE NIVEAU DES FREE 2 PLAY EST EN HAUSSE CONSTANTE. APRÈS TROIS JOURS DE JEU SANS BOIRE NI DORMIR, VOICI NOS PREMIÈRES IMPRESSIONS SUR CE QUI SEMBLE LE DIGNE DESCENDANT DE DOTA !



Je vous présente Anivia, un autre de mes Champions préférés, spécialisé dans les sorts de glace.


Un Champion qui s'appelle Legolas ! Au bûcher, Kévin !

Cela fait un bail qu'un jeu ne m'avait pas autant collé à mon Pierre Paulin (ndLucky : fauteuil peu confortable et hors de prix). Oui, League of Legends est de ces jeux qui vous empêchent de vous lever le matin ou de tomber dans les bras de Morphée la nuit venue. Le top quoi. Si cette seconde phase de bêta-test n'a pas duré longtemps (quelques jours à peine), elle nous a permis de tirer de précieux enseignements.

COOPÈRE OU CRÈVE

C'est ballot de dire ça comme ça, mais League of Legends n'est en réalité rien de plus qu'un ersatz de DotA, le célèbre mod de WarCraft 3 (qui fait quelques millions de téléchargements à chaque nouvelle version). Je ne vais pas vous refaire le topo de A à Z alors si ça ne vous parle pas (c'est honteux, Monsieur !), allez lire mon papier dans le numéro 220, où j'y explique les bases. Si vous n'avez pas le numéro en question (c'est honteux, Monsieur !), une seule chose à savoir pour comprendre ce qui suit : chaque joueur incarne une seule unité, un « Champion », et doit mener son équipe à la destruction du bâtiment principal adverse, situé à l'opposé sur la map. Idéalement une partie de League of Legends se dispute à 5 contre 5. La victoire se joue à plusieurs niveaux : personnel (savoir gérer son unité et utiliser ses capacités et ses sorts au bon moment et à bon escient) ; au sein de son équipe (en combinant les sorts et en attaquant à deux ou à trois systématiquement) ; au niveau global (se mouvoir intelligemment sur la carte, se servir des creeps et des vagues de minions). Ceux qui pensent que contrôler une seule unité s'apparente à une balade champêtre se mettent donc le doigt dans l'œil : League of Legends est diablement exigeant pour qui veut évoluer à un niveau correct !

DROGUE DURE !

Si graphiquement le titre ne paie pas de mine (du W3 amélioré), League of Legends n'en demeure pas moins terriblement addictif. J'y vois deux raisons principales. La première, c'est bien évidemment la mécanique de

CHAMPIONS DU MONDE

Très bon point : les Champions sont déjà nombreux et jouissent de capacités aux antipodes. Le jeu compte déjà une trentaine de personnages (www.leagueoflegends.com/champions). Tous ne sont pas aussi efficaces, mais la plupart ont vraiment de la gueule. C'est Steve « Guinsoo » Feak, un des plus illustres fondateurs de DotA, qui s'occupe tout particulièrement de cet aspect. Un sacré gage de qualité donc et selon lui, un boulot passionnant et complexe. En moyenne, un bon Champion représente le boulot conjugué de trois hommes pendant une semaine entière ! Et cela sans compter les animations, les modèles, etc. À la rédaction, notre Champion préféré se prénomme joliment Warwick, un homme loup amateur de chair fraîche (et bien velu).



Plus votre Champion prend du niveau, plus ses caracs augmentent et plus ses sorts sont puissants. Chaque Champion dispose de quatre sorts personnels, plus deux qui sont liés à votre avatar.









INTERVIEW

Steve « Pendragon » Mescon



Qui pouvait mieux nous parler de League of Legends qu'un créateur de DotA ? Personne, c'est justement pourquoi nous avons choisi Steve « Pendragon » Mescon, créateur de DotA et aujourd'hui Directeur de la communauté sur League of Legends, pour répondre à nos questions.

Joystick : Peux-tu nous parler de ton parcours dans le jeu vidéo depuis DotA ?
Pendragon : Au départ donc : le développement de DotA, projet que je concevais tout naturellement comme un hobby. À cette époque, si quelqu'un m'avait dit que ce mod deviendrait si populaire, je l'aurais traité de fou ! Ceci étant dit, il y avait sur DotA bon nombre de choses sur lesquelles je ne pouvais pas aller au bout, à cause des limites du moteur de W3 notamment. League of Legends était donc la suite logique dans ma progression. Cela fait plusieurs mois que je travaille dessus, et je suis vraiment excité à l'idée de partager ça avec les joueurs.

Avec le recul, comment analyses-tu le succès de DotA ?
La popularité de DotA peut être attribuée à deux éléments. La première, c'est que le jeu est fun, qu'il est taillé pour la compétition et qu'il dispose d'une rejouabilité incroyable. La seconde tient à la communauté. Rassembler autour du projet était une réelle volonté, et ce, dès le départ. Nous avons été récompensés puisque de bouche à oreille, le jeu est devenu le phénomène qu'il est aujourd'hui. C'est un aspect sur lequel nous avons bien évidemment travaillé pour League of Legends. Nous allons plus que jamais tenir compte des doléances de la communauté.

Quels sont les chances de League of Legends de supplanter DotA dans le cœur des joueurs, et plus particulièrement dans le cœur des compétiteurs ?
Ce qui est sûr, c'est qu'il y a un engouement autour de League of Legends dans la communauté des joueurs de DotA, cela avant même que certains aient pu y jouer. C'est bon signe. Les joueurs qui aiment la compétition sont extrêmement importants pour nous, et on doit tout faire pour les séduire. Dans cette optique, nous discutons régulièrement avec eux mais aussi avec des équipes et des organisateurs de compétitions pour que League of Legends puisse se faire une place sur la scène électronique. Mais nous ne sommes pas là pour remplacer DotA. La priorité, c'est notre jeu, et nous concentrons toutes nos énergies pour qu'il soit le meilleur possible.

jeu, empruntée à DotA, et qui fonctionne ici à merveille : aucun temps mort, ça pampe de partout de la première à la dernière minute, relayant Demigod au rang de jeu pour gamer sénile et arthritique. La participation de plusieurs des fondateurs de DotA (Guinsoo et Pendragon) n'y est certainement pas étrangère. La seconde réside dans un système à « double progression » : 1 – celle de votre Champion, en pleine partie : tous commencent au niveau 1 et peuvent atteindre le niveau 18. 2 – celle de votre avatar, hors partie, qui est lié à votre pseudo/compte : en enchaînant les sessions, vous gagnerez divers bonus et de nouveaux sorts, qui seront disponibles pour n'importe quel Champion à chacune de vos parties. Le verdict est donc sans appel, League of Legends est très bon ! Le seul petit point noir réside sans doute dans la gestion des équipements ingame, pas super-accessible pour le coup. On attendra néanmoins une version plus aboutie pour donner un véritable verdict, celle-là ne disposant pas encore de toutes les fonctionnalités multi (match-making, chat, gestion des amis), ce qui n'est pas un détail. On vous reparle donc de tout ça très vite, la sortie étant prévue pour dans quelques semaines à peine, si tout va bien. Joie !

Sundin

Mouaaaaa !!!



Battlefield Heroes

ÊTRE UN HÉROS, ÇA SE MÉRITE

« UN MILLION DE JOUEURS SONT INSCRITS SUR BATTLEFIELD HEROES », A LANCÉ ELECTRONIC ARTS ! SI ON FAIT LES COMPTES, UN MILLION DE JOUEURS, C'EST QUAND MÊME 999 999 GARS DÉCIDÉS À VOUS FAIRE LA PEAU ! VOILÀ POURQUOI LA RÉDACTION D'UN PETIT GUIDE DE SURVIE S'IMPOSAIT.

PAR SUNDIN

REMISE À NIVEAU

Amis n00bs, cet encadré vous concerne. Je pars volontairement de loin au cas où, retiré dans une grotte quelconque, vous n'avez pas bien compris le concept. Pour faire bref donc, BFH est un TPS en Ligne (gratuit) où s'affrontent deux équipes : la National Army et la Royal Army. Deux factions symétriques chacune composée de trois classes de perso aux capacités propres :



1 – LE GUNNER
Un gars très résistant qui envoie le petit bois avec du lance-roquettes ou du Machine Gun.

2 – LE SOLDIER
Un type polyvalent, qui peut jouer le support aussi bien que la mitraille.

3 – LE COMMANDO
Qui peut arborer le visage du sniper en herbe ou celui du spécialiste du couteau.

Comment ça se passe ? Les deux équipes partent avec un capital de 50 points. Chaque tué fait perdre un certain nombre de points à son équipe, déterminé par le nombre de drapeaux contrôlés sur la map (une huitaine au maximum). L'équipe qui gagne est bien évidemment celle qui descend l'équipe ennemie à 0.

LE B.A.BA



Amis n00bs, cet encadré vous concerne encore, mais il s'adresse finalement à tout le monde. Je vais bien lâcher quelques évidences qui vont énerver les grosses brutes, mais ce serait manquer à mon devoir que de ne pas vous rappeler le comportement exigé pour survivre le plus longtemps possible (car vous périrez misérablement plusieurs fois par partie, petits scarabées).

- Première évidence : tout faire à plusieurs. Tout faire, ça veut dire se soigner, capturer les drapeaux ou mitrailler un ennemi. BFH est un jeu où collaborer « optimise » les actions ; si vous lancez un sort de soin dans la zone d'un coéquipier par exemple, le sort sera bien plus efficace. De même pour la capture d'un drapeau, qui sera pris plus vite et rapportera plus d'XP.
- Bougez en permanence, les maps de BFH sont ainsi faites que peu d'endroits sont vraiment sûrs ou inatteignables. Ceci est valable à pied aussi bien que dans un char ou une jeep.



- Jouez de la vue à la troisième personne : pour voir derrière une palissade ou dans la rue d'à côté sans quitter votre couvert.
- Mettez absolument deux armes dans votre inventaire, et passez sur la seconde quand le chargeur de la première est vide, c'est bien plus rapide que de recharger.

LA BONNE CAPACITÉ POUR LA BONNE CLASSE

Bien connaître les compétences de chaque classe (et pas seulement de celle que vous chérissez) est une condition sine qua none à votre réussite. Voici quelques conseils à l'heure de vos premiers choix de compétences : pour un Soldier, Combat Medicine ; pour un Commando, Stealth ; pour un Gunner, Leg It. Pour la seconde compétence, les gros bras de BFH sont plus partagés. Ce qui revient néanmoins le plus souvent est Burning Bullets et Blasting Strikes pour le Soldier, Troop Trap pour le Commando (ça, c'est unanime) et Hero Shield pour le Gunner.



POINT DE RISQUES INCONSIDÉRÉS !

Alors j'en vois de temps en temps, tranquilles, la fleur au fusil, à attendre à découvert, débout, que le drapeau leur tombe dans l'escarcelle. Autant dire que ce n'est pas la bonne attitude à adopter, et que peu arrivent à dresser le drapeau sans se faire trouver le bide. Soyez un peu plus malins, trouvez un endroit plus sûr où vous poster ! Exemples : sur un toit (si, si, c'est possible) ou derrière une porte à proximité (voir capture ci-contre).



SAUTE FOREST, SAUTE !

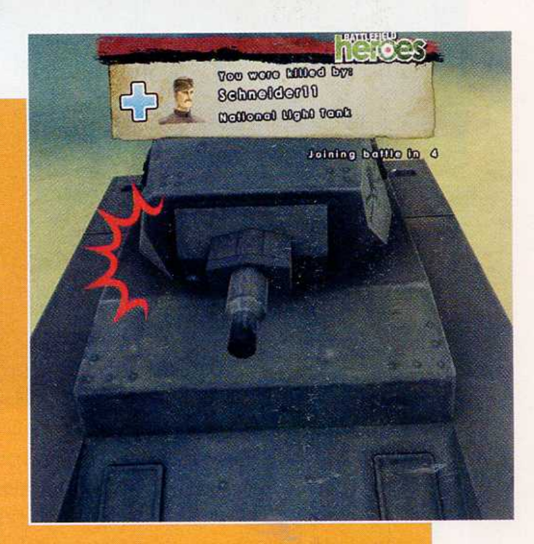


Le FPS et le saut, c'est une longue histoire d'amour. C'est comme ça mais dans un shooter, on veut tous sauter plus haut et plus loin ; d'abord parce que c'est drôle, et ensuite parce que ça permet souvent d'accéder à des zones privilégiées, sur un toit ou une colline par exemple. Dans BFH, vous disposez de plusieurs possibilités pour ce faire. Vous pouvez prendre l'avion et tenter un atterrissage sur le toit d'une baraque – si vous voulez mon humble avis, c'est assez risqué. Plus simple si vous êtes un Gunner et que vous disposez d'un lance-roquettes : le célèbre Rocket Jump. Troisième option : placer un Troop Trap sur le sol et tirer dessus pour faire un joli vol plané (si vous vous accroupissez, vous gagnerez de la hauteur). Dernière solution possible par toutes les classes, sachez qu'avec le bon timing (en appuyant deux fois sur le bouton saut avec un intervalle d'une demi-seconde), vous pouvez faire un « double saut », pour atteindre là aussi un peu plus de hauteur.

Y A-T-IL UN PILOTE DANS L'AVION ?

Piloter un avion est un des trucs les plus difficiles sur BFH. Rien à voir avec un Flight Simulator bien entendu, mais sans entraînement, on a vite fait de perdre les pédales et de se scratcher lamentablement. Une option permet néanmoins de faciliter le pilotage. Allez dans le menu Aircraft Controls avant de lancer la partie et mettez le Yaw, le Pitch Factor et la sensibilité sur des valeurs beaucoup plus élevées (du 10 carrément ! à la place des 1 de base).





TANKS ATTACKS !

Un petit mot sur les véhicules, et en particulier sur les tanks, qui effraient tant de n00bs. Primo, n'hésitez pas à jouer les roublards.
Si vous trouvez une machine ennemie quelque part, même en piteux état, piquez-la et ramenez-la au fin fond de votre base. Les tanks (ou les jeeps et les avions) ne respawnent pas tant qu'elles ne sont pas détruites.
A contrario, ne laissez pas vos véhicules moisir sur la carte ; détruisez-les plutôt que de les abandonner (à ne surtout pas faire avec un animal domestique).
Contre les monstres d'acier, adoptez une attitude en fonction des talents de votre classe : allez-y gaiement avec un Gunner, posez de la Troop Trap avec un Commando (ceux de la Royal sont verts et ceux de la National sont gris, n'y marchez pas dessus !) et attendez du renfort si vous incarnez un Soldier.



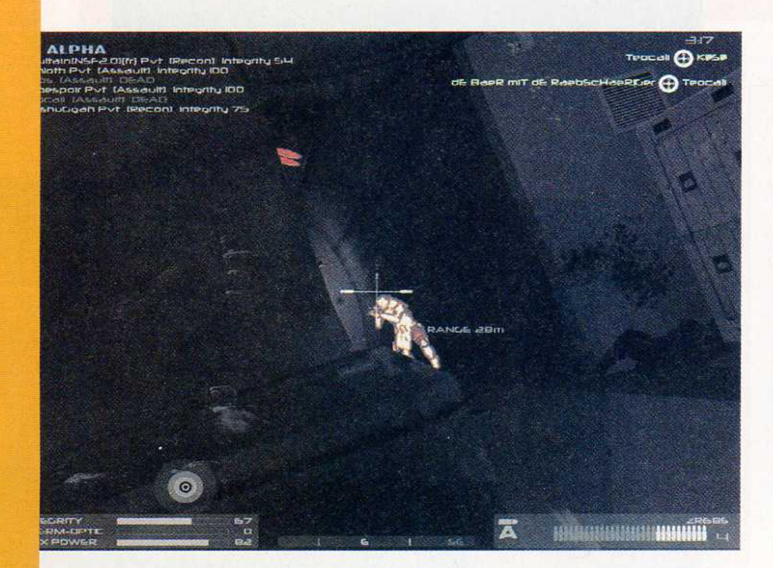
NEOTOKYO°

Ainsi SWAT-il...

UNIT SEQUENCE STARTED... COMPENSATING FOR COMBAT NETWORK LATENCY... BIENVENUE DANS L'INTERFACE D'ENTRAÎNEMENT JOYSTICK CORP. NOUS ALLONS VOUS FAMILIARISER AVEC LES TROIS CLASSES DE NEOTOKYO° AFIN DE SOULAGER VOS COÉQUIPIERS QUI EN ONT MARRE DE VOUS ENTENDRE COUINER DE RAGE À LONGUEUR DE PARTIE... PROCESSING.



Grâce à la Motion Vision de l'Assault, la chasse au Recon est ouverte.





La Motion Vision n'est pas le remède miracle, les joueurs immobiles sont très durs à repérer.

NEOTOKYO°, merveilleux petit mod Half-Life 2, est une jungle de béton. Votre but : capturer le drapeau adverse. Votre force : votre équipe. Un perso seul ne peut rien faire. Alors bien sûr, pour triompher, il va vous falloir l'aide de tous vos copains, mais vu qu'une poignée de balles suffit à plomber un joueur, il va surtout falloir rester en vie. Voici un petit guide pratique pour apprendre à jouer son personnage classe par classe. On vous doit bien ça, et puis on en a marre de fragger des noobs.

ASSAULT

L'assault est la classe idéale pour débuter à NEOTOKYO°. Sa Motion Vision, basée sur le mouvement, en fait un excellent chasseur de Recon. Il est également efficace contre toute cible couverte ou cachée dans le noir du moment qu'elle bouge. Il est recommandé de garder la Motion Vision activée en permanence car contrairement aux deux autres classes, elle n'affecte en rien la perception de l'environnement. Toutefois, prenez garde à ne pas tirer sur vos coéquipiers. En vision spéciale, vous ne distinguez plus les couleurs de tenues et même les croix de signalement deviennent peu visibles. Afin d'éviter les accidents, l'assault doit écouter ses coéquipiers, et plus encore que les autres ne pas oublier de rejoindre un Squad dès le début de la partie. Ceci dit, cette unité est à l'aise sur tous types de carte à condition que vous sachiez vous adapter. Par exemple, sur une carte qui favorise le mouvement comme Tarmac, optez en début de partie pour un ZR68c puis, arrivé au grade de sergent, switchez vers un MX-5. Ce dernier flingue a l'avantage de vous permettre de mieux rester à couvert. Sur des cartes faites de salles et de couloirs, la donne est différente. Les joueurs ont tendance à y camper, ce qui rend votre Motion Vision particulièrement handicapant (surtout face aux cibles camouflées). L'heure est donc à la prudence : camouflez-vous vous-même avant de pénétrer dans une nouvelle salle ou un couloir, et utilisez le Lean au maximum pour vous exposer aussi peu que possible. Au passage, notez que les grenades à fragmentation sont redoutablement efficaces dans ce genre d'endroit confiné. Quand elles ne pulvérisent pas purement l'adversaire, elles ferment nombre de ses points de retraites. Vous n'avez plus qu'à le cueillir.



Formez vite des Squad au début de la partie, cela évite les Team Kill involontaires.



SUPPORT

Lent, le Support est aussi lourdement blindé et armé. Sans équipe, il n'est rien, mais elle n'est pas grand-chose sans lui non plus. Camouflage ? Y a pas. Sprint ? Niet ! En fait, le support n'a qu'une seule tactique, mais elle est redoutable : enfumer les lieux stratégiques et éliminer ses cibles à l'aide de sa vision thermique (elle est la seule à même de détecter du mouvement dans les fumigènes). Cette stratégie a tout de même ses limites : tout le monde fuit les nuages de fumée comme la peste, mais pour l'équipe cela peut se révéler un avantage.

Une grenade fumigène est efficace pendant 20 secondes, ce qui veut dire qu'un passage peut être bloqué par un Support pendant tout ce temps. Sous peine de mort, personne ne s'y aventurera, à l'exception de quelques joueurs suicidaires, ou d'autres Supports. Il est communément admis que la meilleure attitude à avoir pour un support consiste à se cacher à l'intérieur même de ses fumigènes. Malgré tout, gardez en tête que cela vaut avant tout pour les espaces ouverts. Dans un environnement fermé, rien n'est alors plus simple pour l'adversaire que de vous faire manger une grenade à fragmentation dans les gencives. Dans ce genre de cas, le fumigène doit servir de bouclier entre vous et l'endroit d'où doit surgir l'équipe adverse. Au niveau des armes, le Support dispose du puissant KLYA-9 (à mettre impérativement en mode automatique) et a la chance de posséder dès le rang de Private du Mosok 41, une sorte de carabine à répétition d'une précision et d'une puissance remarquables, dont il serait dommage de se priver.

Un corridor comme celui-ci est un endroit idéal pour un support qui peut littéralement le noyer dans la fumée d'un seul fumigène.



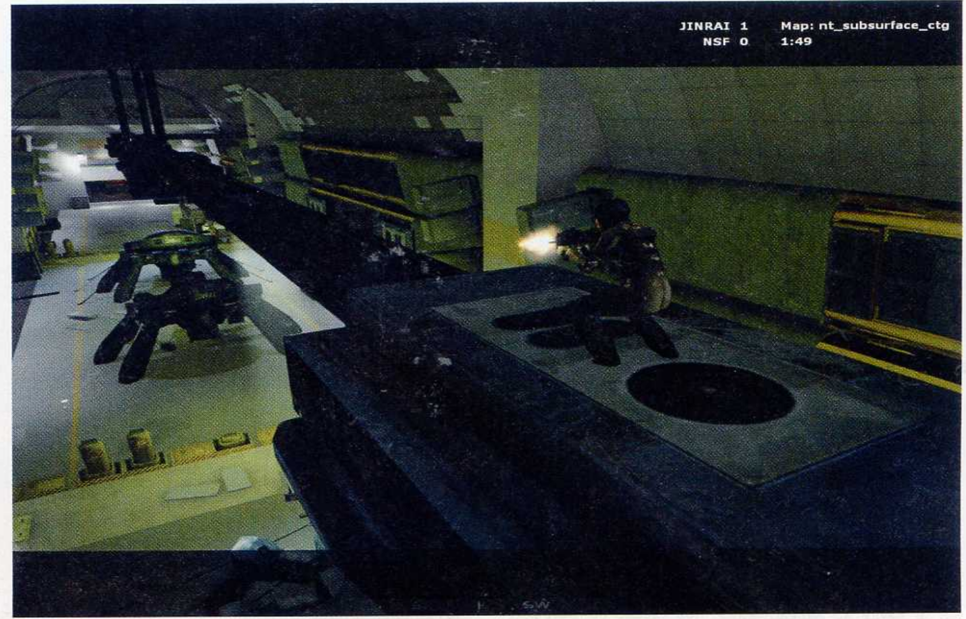


Piéger le Ghost, c'est une simple question de savoir-vivre.

RECON

Le Recon est la classe la plus fragile proposée par NEOTOKYO°, mais aussi la plus fourbe. Légère et maniable, elle peut souvent prendre l'ennemi à revers en empruntant des passages qui lui sont réservés. Trouver un réseau d'aération, passer en vision amplificatrice de lumière et lancer un assaut surprise, telle est la besogne du Recon. Il dispose de 13 secondes de camouflage de plus que les autres classes, mais veillez à ne pas l'activer et le désactiver trop souvent (même si cela en prolonge l'effet). Le bruit et le flash qui accompagnent l'activation du camouflage vous rendraient plus visible qu'un lampion de fête foraine. Car même camouflé, vous n'êtes pas invisible ! D'ailleurs, quand l'équipe adverse est proche, on fait comme à la piscine : on arrête de courir ! En effet, le camouflage d'un joueur en mouvement se lève progressivement. Pour faire illusion, restez statique devant un objet sombre, ou devant une texture unie. Niveau armes, embarquez du léger et si possible du silencieux ! Grâce à son camouflage, le Recon est le seul à pouvoir tirer parti du couteau. Souvenez-vous qu'un poignard dans le dos est toujours fatal. Si vous ratez votre coup, reposez-vous sur le S-Jitte ou mieux, le SRMS-7. Sa cadence de tir compense efficacement sa faible puissance. Un choix de... euh, choix. Les plus skillés d'entre vous peuvent opter pour un Combat Shotgun des familles (le second fusil à pompe, le premier est naze). Foncez sur l'ennemi, défigurez-le et retirez-vous tout aussi rapidement en gloussant. Sinon, technique plus sage : au rang de caporal, le Recon accède au Detpack, une puissante charge à explosion télécommandée. Placez l'explosif sur le site du Ghost puis, quand retentit le bruit caractéristique de sa capture, faites tout sauter ! Dernière chose : compte tenu de sa faible puissance de feu, le Recon est tout désigné pour se priver de son arme principale en optant pour le Ghost.

SAVONFOU



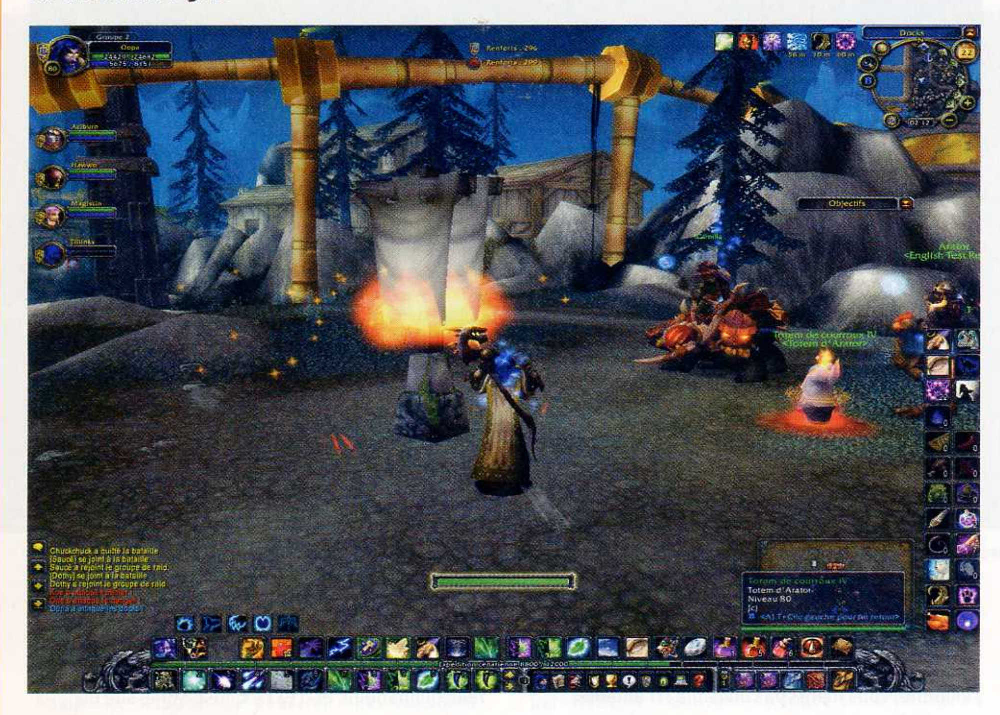
En tant que Recon, profitez de votre saut pour atteindre des endroits inaccessibles aux autres classes.

WORLD OF WARCRAFT

L'Île des Conquérants 40 contre 40

Mes vacances sur l'Île des Conquérants

POUR VOUS, LES DIX COMMANDEMENTS N'ÉVOQUENT QU'UNE MAUVAISE COMÉDIE MUSICALE, ET LA BIBLE UN PIÈTRE BEST-SELLER HAS BEEN ? ATHÉE, VOUS VOULEZ APPRENDRE À BIEN TUER VOTRE PROCHAIN ? SOIT, VOICI LES PREMIÈRES STRATÉGIES GAGNANTES DE L'ÎLE DES CONQUÉRANTS, LE NOUVEAU CHAMP DE BATAILLE DE WORLD OF WARCRAFT 3.2.



Les joueurs de World of Warcraft un tantinet portés sur le PvP adorent le Joug-d'hiver. Ils l'aiment tellement qu'ils s'y rendent en masse et font immanquablement ramer les serveurs de jeu. Pour mettre un terme à ces petits désagréments, Blizzard a eu une idée géniale : améliorer le concept et le placer dans une zone instanciée. Le résultat, je vous le donne en mille, c'est l'Île des Conquérants, LE nouveau champ de bataille du patch 3.2 qui mélange le meilleur du Joug-d'hiver, d'Altérac et du Bassin d'Arathi. Forteresses, véhicules, renforts, points stratégiques, bombes et compagnie, les enjeux ne manquent pas. D'ailleurs, à la première partie, ils sont même carrément trop nombreux. Comment gagner ? Où aller ? Quoi faire ? MéouédonkOrnicar ? Pour venir en aide à Kevin, et à tous ses potes de la colo Pyrénées 2009, Joystick est allé traîner ses avatars sur le Royaume de Test. Serveur de test oblige, je me dois de vous prévenir que les conseils suivants sont tirés de la version 0.20 (10128) du jeu. Vu que le temps détruit tout, il se peut que deux ou trois détails aient été modifiés à l'heure où vous lirez ces lignes, mais globalement, il n'existe que trois stratégies pour gagner. Hélas, nous ne détaillerons pas la technique trop géo-hasardeuse qui consiste à débrancher les PC de chacun de vos adversaires. Rabattons-nous plutôt sur les deux qui marchent à coup sûr : l'attaque et la défense.

Sur le navire du hangar, utilisez les canons de loin, puis parachutez-vous dans la forteresse ennemie.

ET LES DOCKS ALORS ?

J'ai vraiment cherché à qui pourraient bien servir les docks, mais j'hésite encore. À la Horde ? À l'Alliance ? À Winnie l'Ourson ? Aucune idée... Cet objectif stratégique me semble secondaire. Pourtant il donne un avantage a priori surpuissant. En effet, l'heureux propriétaire de ce charmant petit port dispose en exclusivité de deux nouveaux véhicules : le Lanceur de glaives et la Catapulte. Bon, la catapulte, pas grand-chose à dire. Vous mettez un boulet, vous tirez, ça fait mal, point. Cela dit, celles-ci lancent aussi des joueurs. Si vous attaquez sans le support du hangar, pensez-y. En revanche le Lanceur de glaives... je dirai simplement que c'est le véhicule de destruction par excellence ! Il va très vite, fait très mal et est étonnamment efficace pour éclater les tourelles de défense du donjon adverse. À la réflexion, si je devais me prononcer, je dirai que les docks seraient plutôt favorables aux attaquants.



Contrairement aux ateliers du Joug-d'hiver, celui-ci produit les véhicules en continu. Il faut le garder assez longtemps pour les voir apparaître.

FULL RUSH PORTE NOOBZ !

La plus simple façon de remporter la victoire consiste à fracasser la porte de la forteresse adverse, pour demander poliment à son commandant de mourir. Très franchement, après des années d'Altérac, tuer le Seigneur local est un vrai jeu d'enfant. En fait, tout le challenge de cette technique consiste à briser la porte. Parvenez-y et la victoire est vôtre. Cela dit, la porte en question ne va pas tomber toute seule. Il va lui falloir un petit coup de pouce, et surtout de grands coups d'engins de siège qui se trouvent à l'atelier central. Avant de foncer bêtement dans le tas, faites un détour par ledit atelier. Pendant ce temps, un second groupe se rue sur le hangar. Il n'en a pas l'air, mais il représente lui aussi un enjeu stratégique crucial. En effet, il permet à vos troupes d'accéder au navire volant qui flotte au-dessus du



Mais y a foule ici ! On ne serait pas devant l'atelier par hasard ?


Pensez à réparer les canons endommagés de votre donjon.



Si le Seigneur adverse meurt, vous gagnez !

donjon adverse. En plus d'être équipé de canons de soutien bien utiles pour pilonner l'ennemi, ce vaisseau permet surtout à vos hommes de se parachuter directement dans la forteresse à capturer. Donc pas d'hésitation, bazardez une douzaine de guerriers dans la gueule du loup avec pour mission de détruire les tourelles de défense, voire si possible, de farmer le cimetière intérieur. Ainsi en délocalisant le combat chez l'ennemi, vos engins de siège pourront sans danger s'attaquer à la porte principale. Dernier point très important : chaque joueur peut se procurer des bombes devant chaque bâtiment. Grâce à elles, tout le monde aura le loisir de participer à la destruction de la porte. Elles sont capitales !

FORMATION TORTUE

Tout comme Altérac, l'Île des Conquérants propose un système de renforts. En gros, vous disposez en début de partie d'un certain nombre de points qui décroît à chaque Victoire Honorable. Quand un camp tombe à zéro, il perd la partie. En défense, votre mission si vous l'acceptez, sera de vous barricader dans votre forteresse en prenant soin d'écraser l'armée adverse joueur après joueur. Un seul impératif : garder le contrôle de votre porte principale ! Placez une quinzaine de guerriers dans votre cours intérieure, et une petite dizaine juste devant la porte. Quatre à six de vos joueurs occupent les canon-tourelles situés sur vos remparts pour exploser au plus vite les engins de siège adverses. L'escouade située devant la porte ferait d'ailleurs bien de rester à portée de ces canons, histoire de bénéficier d'un soutien supplémentaire. Pour avoir tenté la technique de full défense, je peux vous certifier qu'elle est plus risquée et fastidieuse que l'attaque, mais elle est aussi beaucoup plus lucrative en terme d'Honneur ! Pourtant il y a un hic. Les véhicules frappent fort et il vous est impossible de réparer votre porte. En clair : le temps joue contre vous. Pour mettre toutes les chances de votre côté, il vous faut minimiser les dégâts occasionnés par l'armée ennemie. Envoyez donc le reste de vos troupes prendre le contrôle de la carrière et de la raffinerie. Vu que ces bâtiments boostent la puissance des véhicules, il est capital de ne pas les laisser à votre opposant. Dans la foulée, cette escouade mobile ne devrait pas hésiter à faire de petits raids réguliers sur l'atelier et le hangar, histoire de gagner du temps. Dernier conseil à l'attention de tous les défenseurs : pensez à désamorcer les bombes de l'équipe d'en face car je vous le répète, de votre porte dépend l'issue du combat

LUCKY



1 – Forteresse Horde
2 – Forteresse Alliance
3 – Atelier de siège : Permet de s'équiper en Engin de siège et en Démolisseurs.
4 – Hangar : Fournit un accès aux navires de guerre flottants d'où l'on peut parachuter des troupes.
5 – Dock : Permet de s'équiper en Lanceurs de glaives et en Catapultes.
6 – Carrière : Booste les dégâts des véhicules de la faction de 15 %.
7 – Raffinerie : Booste les dégâts des véhicules de la faction de 15 %.


Le lanceur de glaive ? Simplement meurtrier !



Radeon HD 5000

C'est le 30 septembre prochain qu'AMD mettra en vente les premières cartes graphiques DirectX 11 de l'univers. Ce jour-là se vendra l'équivalent de la HD 4870 à son lancement, une carte mono GPU qui a le potentiel de balayer un tas de cartes actuelles. Une quinzaine de jours plus tard, AMD lancera des déclinaisons pour les gens trop près de leurs sous. Comptez 3 semaines à un mois de plus pour la remplaçante de la HD 4870 X2, qui sera elle aussi une carte bi-GPU. Toute personne prise à acheter une carte graphique « actuelle » avant ce lancement risque d'avoir le droit de pleurer très fort dans notre prochain numéro.



AMD gardera-t-il encore un logo ATI sur les HD 5000 ? Seront-elles rouges ou deviendront-elles vertes AMD ? Le suspense est énorme...



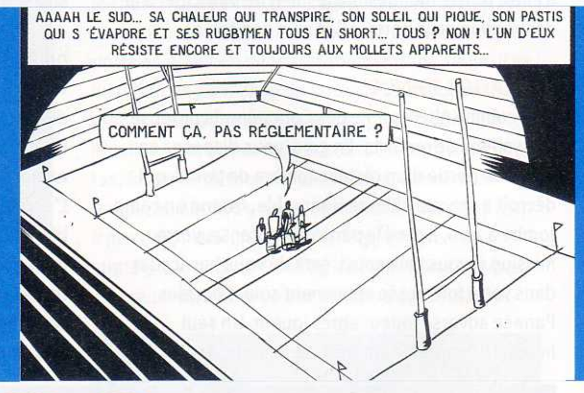
Le Serial ATA version 3 est aussi connu sous le nom de Serial ATA 6 Gb/s. Dans la pratique, cela nous donne 600 Mo de taux de transfert par périphérique.

La valse des 3.0

PCI Express 3.0, USB 3.0 et Serial ATA 3, trois normes à la fois si proches et si loin de nous... On attend beaucoup du PCI Express 3.0 qui doit améliorer la latence des transferts entre le processeur et la carte 3D, un des points majeurs pour les futures générations... qui devront attendre la fin de l'année prochaine, au mieux, car la norme est retardée. Pour ce qui est de l'USB 3.0 et du SATA 3, les premiers contrôleurs fonctionnels sortent enfin des usines. Les premières cartes mère équipées de ces nouveautés verront le jour à l'automne. On rappellera que le Serial ATA 3.0 permettra de dépasser 300 Mo/seconde par périphérique, limite qu'approchent déjà certains très bons SSD.

L'été dans le monde du matos, on s'ennuie tellement que l'on compte le nombre de pattes de ses processeurs. Sauf que cette année, on croule sous les nouvelles cataclysmiques. Un tas de bonnes nouvelles et de chaleureux produits. Comme ce SSD avec qui nous avons partagé une passion torride sur la plage...

C_Wiz



Core i7 800

C'est le 8 septembre que les « Lynnfield », plus connus sous le nom de Core i7 800, verront le jour. Leur overclocking automatique devrait faire des merveilles dans les jeux poussant les fréquences de 500 MHz comme par magie. Cela n'est donc pas le moment d'acheter un Core i7 920 donc, sachez-le !

Radeon HD 4860 ?

Quand l'on approche d'un cycle de renouvellement de cartes graphiques, les forces vives du marketing prennent les manettes des sorties de produits pendant que les ingénieurs ont le dos tourné à bosser sur les nouveautés. Et l'on voit parfois apparaître des cartes bizzares. Comme cette 4860. Elle est en gros ce qu'est la 4890 à la 4870, un truc pas forcément indispensable surtout que l'on vous conseille d'attendre les Radeon HD 5000. On ne vous dira donc pas qu'elle utilise un GPU RV790 (comme la HD 4890) castré à 640 unités de calcul (comme la HD 4850) et est cadencée à 700 MHz pour le GPU et 750 MHz pour sa mémoire GDDR5. Ni qu'elle devrait être vendue pour à peine plus cher qu'une Radeon HD 4850.

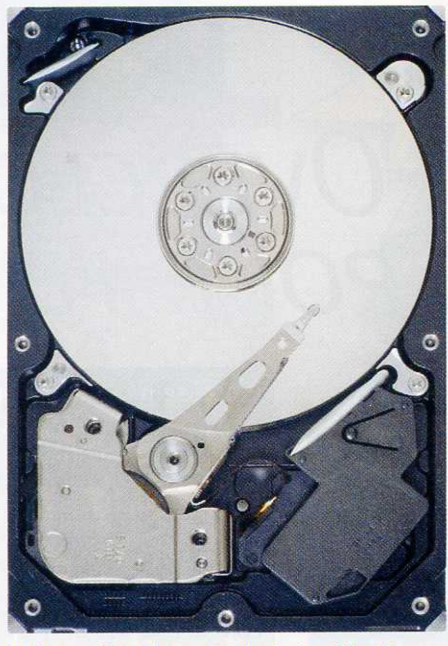
20 teraflops en 2015



C'est la prédiction du jour de Bill Dally, chef scientifique de Nvidia qui pense que l'on arrivera à 5000 unités de calcul dans les GPU d'ici 2015 et le passage au 11 nanomètres. Pour vous donner une idée les GPU actuels sont proches pour les meilleurs du teraflop. Il semble donc dire en tout cas que le GPU existera encore en 2015. Rendez-vous dans 6 ans pour se moquer de lui.

Mangez-en !

Peu de gens doutent encore de l'intérêt du SSD dans notre monde informatique moderne, d'ailleurs mon petit doigt me dit que le dernier modèle sexy en date est en test dans ce numéro. Les constructeurs de disques durs aussi s'y mettent franchement, Seagate avait par exemple déjà annoncé ses intentions. Le constructeur persiste aujourd'hui : il lancera ses SSD d'ici à la fin de l'année. En ciblant... les entreprises, ce qui montre qu'ils n'ont pas encore compris que l'on en voulait aussi. Tant pis pour eux...



Le plateau, c'est tabou, on en viendra tous à bout !

Catastrophique Control Center

Allez, avouons-le, entre le panneau de contrôle des cartes graphiques d'ATI et nous, ça n'est pas le grand amour. Look vieillot, pas vraiment rapide, et qui réclame un tas de clics pour faire des choses pourtant simples. L'aide est bien faite, notez, et quelque part heureusement. AMD a donc eu la riche idée de refaire l'interface de son panneau de contrôle, mais autant dire que c'est un désastre. D'ailleurs il paraît que l'ingénieur qui a commis ce crime a terminé en nourriture pour caribous, une vieille coutume importée de chez ATI. C'est encore plus moche, l'espace est mal utilisé, et l'on s'y retrouve aussi facilement que dans une quincaillerie allemande. Bref, le constructeur nous a juré que les pilotes 9.8 résoudront le problème. Ils ont intérêt...



Même avec des grandes fontes sous Windows, certains textes sont coupés en français. Avec les fontes normales c'est encore pire !

J'AI PRIS LA LIBERTÉ DE REDESSINER LE MAILLOT DE L'ÉQUIPE. C'EST PLUS CLASSE ET PLUS VIRIL, NON ?

D'AILLEURS ON DEVRAIT TOUS SE METTRE AU TENNIS, ÇA C'EST UN VRAI SPORT D'HOMME ! PAS COMME LE RUGBY...

1 To dans un portable

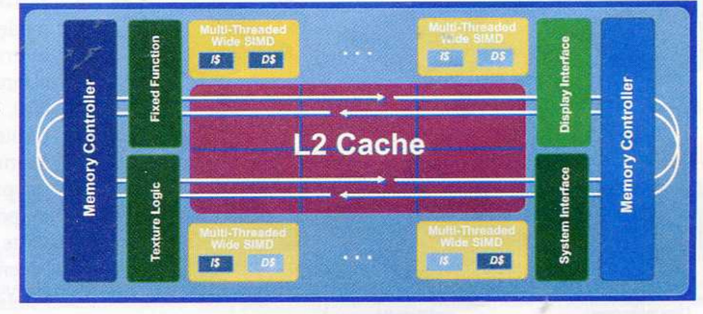
Ce sont les gens de Western Digital qui ont réalisé la chose : produire des disques durs d'un teraoctet pour portables au format 2.5 pouces. Baptisés WD10TEVT, ils utilisent trois plateaux de 333 Go. Les spécialistes du disque dur pour portable qui nous lisent ont déjà bondi sur leur chaise à la lecture de cette ligne ! Calmez-vous donc : certes, placer trois plateaux dans un disque dur de 2.5 pouces est quasi impossible. C'est pour cela que ces disques sont légèrement plus épais, de trois millimètres que les disques standard. Cela ne rentrera pas dans tous les PC portables, donc, mais comme il est vendu pour un peu plus de 200 euros, il ne rentre pas non plus dans tous les budgets. Le luxe, ça se mérite !



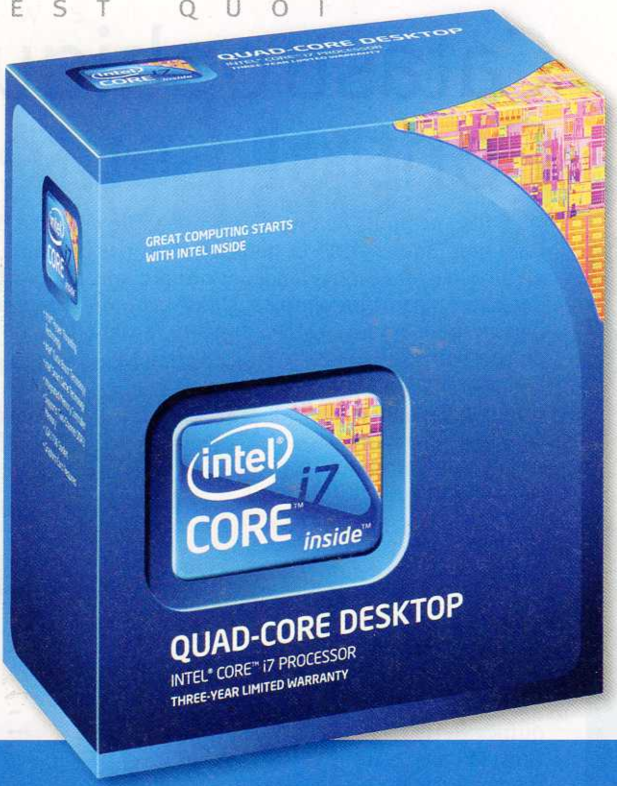
Ces nouveaux disques font partie de la gamme Scorpio Blue de Western Digital.

Joyeux Noël, Intel?

D'après un bruit entendu dans un couloir dont même Google Maps ignore l'existence, Intel va (enfin!) nous présenter son Larrabee le 22 septembre prochain lors de son forum consacré aux développeurs. Pour ceux qui auraient oublié, c'est le nom de leur projet de carte graphique (et un peu plus) qui a tout sur le papier pour nous rappeler le lancement de la première 3DFX. C'est pendant ce Salon que l'on devrait apprendre que les cartes seront lancées pour Noël et présentées officiellement lors du CES le 7 janvier prochain. C'est aussi là que l'on apprendra quels sont les six jeux « natifs » qui seront dévoilés en simultanée. Par natifs, on entend des jeux qui auront un moteur crée spécialement (sans utiliser directement DirectX) et qui devraient nous mettre une claque aux yeux. Dans le lot il y a même deux jeux qui finissent par « 2 », et si vous cherchez les sorties qui ont été retardées vers Noël, vous pourrez peut-être deviner tout seul de quoi l'on parle. Maintenant, je retourne me cacher dans un bunker parce que tout ça est top secret jusqu'au 22 septembre! Manquerait plus qu'ils m'envoient un assassin poussiéreux fan de colin...



Rien de tel qu'un schéma bien vague de l'architecture pour éviter de dire des choses top secrètes. On est certains que vous ne devinerez pas qu'elle comporte 32 (vrais) cœurs par exemple !



Comme pour de sombres histoires de droits, on ne peut pas vous montrer l'idole de Yavin en photo, en voici une de la boîte de Core i7 800. Clignez des yeux et imaginez une perruque, et une tête un peu moins bleue...

C'est quoi le Turbo ?

OVERCLOCKING POUR FEIGNANT

Qui ne rêve pas d'un PC plus puissant? À part les comptables, pas grand monde. Car la course aux performances continue à définir très largement l'expérience du jeu sur PC. Pour les courageux, il y a l'overclocking. Et pour les autres?

C_Wiz

Vous connaissez tous le principe de l'overclocking. Faire tourner un processeur plus vite que la fréquence marquée sur sa boîte. Art proche du vaudou pour certains, vandalisme pour d'autres, son concept révèle surtout le méchant petit secret de l'informatique. Sachez-le, le Core i7 975 vendu 1000 euros et son compère le Core i7 920 à 250 vendu quatre fois moins cher sortent du même moule. Et c'est pareil chez AMD entre un Phenom II X4 965 et un Phenom II X2 550 !

Performances

Ce n'est que juste avant de les emballer que les constructeurs de processeurs effectuent une série de tests sur les processeurs. Ceux qui ne marchent pas du tout (ça arrive) partent à la poubelle. Si un cœur ou deux ne fonctionnent pas, mais que les deux autres tournent, on en fait un Phenom II X2 ou X3 (on transforme un quadruple cœur en un double ou triple cœur). Pour les autres, ils sont triés en fonction de leur chauffe. Moins une puce chauffe et plus elle sera vendue à une haute fréquence de base. Tout le concept de l'overclocking tient dans le fait que les constructeurs produisent beaucoup plus de processeurs « performants » qu'ils ne peuvent en vendre. Et que donc, on peut espérer les faire tourner plus vite qu'ils ne devraient.

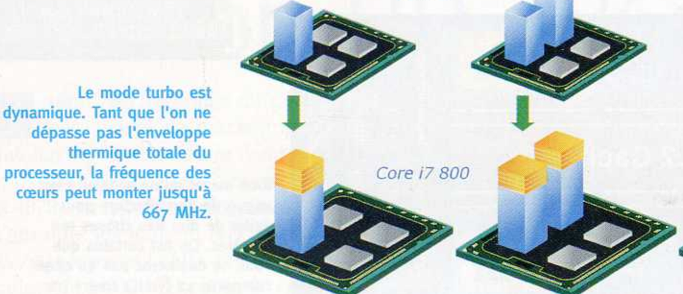
Processeur	Fréquence de base (en GHz)	Fréquence turbo maximale (en GHz)
Core i7 975	3.33	3.6
Core i7 950	3.06	3.33
Core i7 920	2.66	2.93
Core i7 870	2.93	3.60
Core i7 860	2.8	3.46

Une histoire d'enveloppe

Ce que l'on a appelé la « chauffe » d'un processeur, c'est sa manière de consommer de l'énergie quand on le fait monter en fréquence. La nouveauté de nos jours, c'est que nos processeurs incluent plusieurs cœurs au sein de la même puce. Et, on le sait assez bien, dans les jeux, un (parfois deux) cœur sert réellement, pas plus. Après nous avoir promis des jeux capables d'utiliser quatre cœurs que l'on attend encore, les constructeurs passent au plan B. Puisque la « chauffe » d'une puce est définie quand tous ses cœurs sont actifs, si certains se tournent les pouces, la puce chauffe moins que prévue. On peut donc augmenter la fréquence des cœurs restants ! Ainsi naquit le mode Turbo.

Question de marge

La réalité, c'est aussi qu'un processeur quadruple cœur est plus compliqué à faire monter en fréquence qu'un double cœur. Et que donc, si l'on désactive correctement les cœurs inutilisés (en les faisant dormir), on se retrouve avec une puce plus flexible. Les Core i7 900 avaient introduit cette idée avec de petits overclockings de 266 MHz. Avec la version plus abordable prévue pour la mi-septembre, les Core i7 800, cet overclocking passe à... 667 MHz. Sur le papier l'idée est séduisante car à l'image d'Hannah Montana, on a enfin le meilleur des deux mondes, un processeur capable de monter en fréquence et qui dispose de cœurs en plus quand on en a besoin. Et si vous vous demandez pourquoi on parle d'Hannah Montana, c'est uniquement parce que c'est l'idole de Yavin et qu'il n'osait pas vous le dire.



Le mode turbo est dynamique. Tant que l'on ne dépasse pas l'enveloppe thermique totale du processeur, la fréquence des cœurs peut monter jusqu'à 667 MHz.



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P222

☐ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour 1 AN/13 N^os **+ le jeu CALL OF JUAREZ®** (version PC) pour **79,50€** au lieu de **140,34 €***.

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

Je joins mon règlement par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**

❑ CB n° ________________

Expire le : ____ (validité 2 mois) Cryptogramme ___

Date et signature obligatoires :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société: ....

Adresse*: ....

Code Postal*: _____ Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: ....

Tél portable*: ....

Date de Naissance*: __ __ ____

* Champs obligatoires

Yellow MEDIA

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions

Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Xbox 360 ❑ Wii

De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/09). **Vous pouvez acquérir le jeu "CALL OF JUAREZ™" au prix de 49,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/10/09.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.

SSD Intel 34 nm VS WD Velociraptor



La petite plaque sur le dessus est un peu ridicule, elle ne sert à rien sauf si vous le glissez dans un portable. Mais quel gachis cela serait...

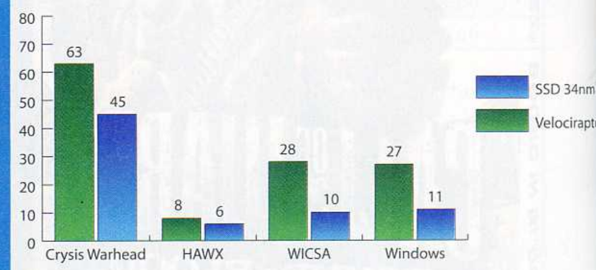


Restons clairs, le Raptor a peut-être perdu de sa superbe avec les SSD, mais il reste encore une alternative honnête aux disques plus lents pour ceux que le bruit ne dérange pas.

Match au sommet

Les cartes graphiques, c'est surfait. Aujourd'hui nous nous attaquons au maillon faible du PC du XXIe siècle, à savoir le disque dur, avec deux solutions ultimes qui s'affrontent: la fine fleur des disques à plateaux contre un nouveau SSD à moins de 220 euros.

C_WIZ



Temps de chargement d'une carte/partie en secondes

Il n'y a pas deux numéros de cela, nous vous disions tout le bien que l'on pensait des disques durs à mémoire flash (SSD) qui commençaient à voir leurs prix chuter royalement. À cette époque lointaine, il fallait encore compter 300 gros euros pour 80 Go, un prix moins indécent qu'il y a un an où l'on était plus proche des 700 euros. La bonne nouvelle est qu'aujourd'hui le SSD luxueux d'Intel que l'on vous avait présenté est disponible pour moins de 220 euros. Dans une nouvelle version.

Tout est dans le look

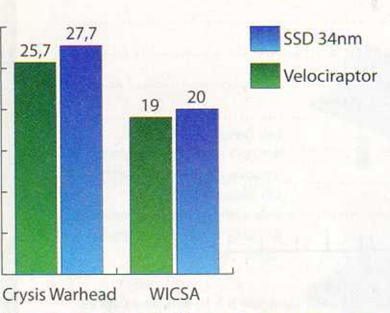
On tient deux nouveautés principales. D'abord, il a changé de couleur, il est désormais gris. Ensuite ils ont rajouté une plaque sur son dessus, parce qu'il était trop bas pour rentrer dans un portable. Pardon, vous vous moquez de l'esthétique ? O.K. La grosse différence, donc, c'est son utilisation de puces gravées plus finement. C'est à cela que l'on doit la baisse de prix, et aussi une latence encore plus basse. L'autre se situe au niveau du cache, doublé de 16 à 32 Mo. Après l'avoir testé contre un très bon disque dur non extrême, nous avons sorti celui qui est souvent considéré comme l'arme ultime des joueurs (sourds), le Velociraptor de Western Digital. 10000 tours minute (les disques classiques tournent à 7200 ou 5400), un temps d'accès de 5.5 millisecondes, le tout livré dans une armature spéciale pour qu'il soit bien refroidi. Son défaut principal est, à nos oreilles, qu'il est excessivement bruyant même si, à la décharge de Western Digital, la dernière version en date est bien moins effroyable que les précédentes. Sachez tout de même que vous entendrez la différence.

Chargements réduits

Ce que nous vous avions montré, c'est que le SSD se détache dans les temps de chargement des jeux. Selon les titres le résultat est variable. Dans World In Conflict on est proche de la division par trois, c'est le cas le plus ultime, c'est un peu moins impressionnant dans les Sims 3, mais le tarif est le même quand vous chargez Windows. Ce que nous avons mesuré également, ce sont les mini-saccades dues au chargement des données pendant le jeu. Autant vous dire que c'est un peu pénible à vérifier, mais on a trouvé quelques idées. On compare ici le nombre minimum d'images affichées pendant une phase de jeu ou un tas de données doivent être chargées. En clair, plus la valeur est basse et plus les saccades se feront sentir. De ce côté, le SSD se détache aussi, même si, on doit être honnête, le Raptor exécute une excellente prestation à côté de ce que ferait un disque dur classique.

Enfin raisonnable ?

À l'heure du choix, c'est votre budget qui décidera. Le Raptor est vendu environ 140 euros pour son modèle 150 Go, soit tout de même 70 euros de moins pour 80 Go de plus que notre SSD de compétition. Un bon compromis pour un disque système, donc, si vous n'êtes pas prêt à passer au SSD. Pour ceux qui ont les moyens, 220 euros dans ce SSD est peut-être l'un des achats les moins bêtes du moment, à l'aube du renouvellement massif des cartes graphiques (DirectX 11) et des processeurs, qui s'annonce.



Nombre minimal d'images par seconde affiché pendant une séquence de jeu

AMD Phenom II X4 965 Black Edition

Tremble, Core i7 920

Le nouveau venu d'AMD vu par l'excellent CPU-Z.

	Crysis Warhead	Enemy Territory Quake Wars	Half Life 2 Ep2
Core i7 920	36,1	117	207
Phenom II X4 965	36,4	112	207
Phenom II X4 955	36,2	96	200

Performances des processeurs dans les jeux en 1680 par 1050

ET C'EST AINSI QUE SUNDIN, BANNI DE SON VILLAGE, QUITTA LE SUD EN DIRECTION DE LA CAPITALE
Y'A PAS D'ARRANGEMANGUE, Y'A PAS DE GRIMACEUH...
SI C'EST ÇA JE VAIS ALLER ME NOYER DANS L'ANONYMAT DES GRANDES VILLES

Après un modèle 955 un petit poil léger pour concurrencer le Core i7 920 d'Intel vendu au même prix, AMD revient avec un 965. 200 MHz de plus suffiront-ils à faire la différence ? Vous n'en dormiez plus la nuit, avouez-le...

C_WIZ

Nous vous répétons assez souvent qu'il est important d'avoir un AMD et un Intel en forme. Cela permet d'avoir une compétition saine. Et, en ce moment, elle va plutôt très bien quand on regarde ce qui se passe jusqu'à 220 euros en gros. Dès qu'AMD s'approche des Core i7 cependant, la compétition est plus féroce, le dernier-né d'Intel ayant quelques avantages sérieux. Jusqu'à aujourd'hui. Parce que voilà, AMD n'a pas d'HyperThreading (qui ne sert à rien dans les jeux de toute façon) ni de mode turbo qui overclocke automatiquement votre processeur. Ils ont bien une application qui tente de faire cela pour vous mais à nos yeux, ça ne compte pas trop. Le vrai souci d'AMD est que le Core i7 est beaucoup plus performant que le Phenom II à fréquence égale. La solution pour AMD est donc assez simple : monter en fréquence. Et c'est justement ce que fait ce 965 qui atteint les 3.4 GHz. 200 MHz de plus... pour le même prix. C'est surtout ça l'ultra-bonne nouvelle. Un prix qui est aux alentours de 220 euros, tandis que le 955 (3.2 GHz) est sous la barre des 200. Autant dire que c'est très compétitif. Surtout face à un Core i7 920 qu'Intel refuse de mettre à jour en augmentant sa fréquence ou en faisant baisser son prix. Il est toujours à 250 euros, et à 2.6 GHz. En 2009, ma bonne dame !

CPU-Z
CPU | Caches | Mainboard | Memory | SPD | Graphics | About
Processor
Name: AMD Phenom II X4 965
Code Name: Deneb — Brand ID: 14
Package: Socket AM2+ (940)
Technology: 45 nm — Core VID: 1.400 V
Specification: AMD Phenom(tm) II X4 965 Processor
Family: F — Model: 4 — Stepping: 2
Ext. Family: 10 — Ext. Model: 4 — Revision: RB-C2
Instructions: MMX (+), 3DNow! (+), SSE, SSE2, SSE3, SSE4A, x86-64
Clocks (Core #0): Core Speed 3411.5 MHz — Multiplier x 17.0 — Bus Speed 200.7 MHz — HT Link 2006.8 MHz
Cache: L1 Data 4 x 64 KBytes 2-way — L1 Inst. 4 x 64 KBytes 2-way — Level 2 4 x 512 KBytes 16-way — Level 3 6 MBytes 48-way
Selection: Processor #1 — Cores 4 — Threads 4
CPU-Z Version 1.52.1 — Validate — OK

Gros cache

Au-delà de la fréquence haute, toujours un rêve pour les jeux, ce qui fait le charme du Phenom II c'est aussi son cache de niveau 3 de 6 Mo. Il permet de stocker un bon gros tas de données à l'intérieur. Les jeux aiment et de ce point de vue, entre les 8 Mo de cache du Core i7 et les 6 du Phenom II, il n'y a aucune différence notable. Quand on branche le processeur, on se rappelle forcément des moments douloureux du premier Phenom.
Un processeur à 3.4 GHz chez AMD, un désastre de chauffe ? C'est tout le contraire. La puce chauffe même moins que les premiers Phenom II rapides que nous avions reçus, une grosse trentaine de degrés au repos. Bien sûr, d'un processeur à l'autre, les choses peuvent changer, et les constructeurs nous envoient rarement leurs pires puces (bizarrement !), mais la qualité du procédé de fabrication en 45 nm du petit poucet de l'informatique mérite d'être saluée.

Pour une poignée de FPS

Quand l'on regarde ce qui se passe dans les jeux, y compris avec une très grosse carte graphique, on s'aperçoit assez vite que les processeurs haut de gamme font peu ou prou la même chose. Chacun a son petit avantage dans un titre ou l'autre mais l'on est dans l'ultra-pointillisme, l'infinitésimalement petit. Il reste tout de même quelques endroits où le Core i7 a un avantage, à savoir l'encodage vidéo et ce genre de chose. Pour le jeu cependant, ce Phenom II 965 est une très bonne affaire, en attendant de voir ce qu'auront dans le ventre les futurs Core i7 800 qui devraient venir le concurrencer.

top HARD

220 euros pour un excellent disque dur à mémoire flash de 80 Go ? Cela n'est pas donné mais c'est suffisant pour que l'on craque. Ça y est, le SSD entre dans le Top Hard, un événement dont vous parlerez à vos petits enfants dans quelques années...

C_WIZ

La Ram

Nous y sommes presque. La DDR3 continue à voir ses prix baisser tandis que la DDR2 connaît une hausse sévère chez un tas de fabricants. En faisant jouer la concurrence, on trouve toujours des prix très bas mais avec la préparation des machines de rentrée, la DDR2 entame peut-être le début de sa pénurie, et de ses prix élevés. Restez attentif et si vous souhaitez rajouter un peu de mémoire dans votre machine, n'attendez pas trop...

Toutes configs AMD et config Intel 1 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 45 euros TTC.
Config Intel 2 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 7), environ 35 euros TTC.
Config Intel 3 : 3 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (3 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 7), environ 45 euros TTC.

Le processeur

Les prix des processeurs baissent d'environ 10 euros sur chaque modèle. La compétition fait rage entre AMD et Intel qui se battent comme des chiffonniers pour proposer les meilleurs rapports qualité/prix. On continue à aimer particulièrement le Phenom II X3 720 qui, malgré ses trois cœurs, reste une valeur sûre quand on a un budget ultra-serré.

Config 1 : AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2,8 GHz/Socket AM3), 120 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7500 (2,93 GHz/FSB 1066/Socket 775), 120 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Phenom II X4 920 (2,8 GHz/Socket AM2+) 160 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 170 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom II X4 940 Black Edition (3,0 GHz/Socket AM2+) 170 euros TTC environ, ou Intel Core i7 920 (2,66 GHz/Socket 1366), 250 euros TTC environ.

Le disque dur

Ça y est, nous craquons. Le prix des SSD est arrivé au point critique où, quand on considère les gains de vitesse obtenus dans les chargements de jeux, l'argent demandé fait sens. Et très franchement quand on voit des temps de chargement divisés par 2 ou 3, un bruit qui disparaît, un Windows qui répond au quart de tour, on se demande pourquoi l'on a attendu si longtemps. Ha si, on attendait un prix honnête.

Configs 1 et 2 : Disque dur 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 50 euros TTC.
Config 3 : SSD Intel X-25M 80 Go (34nm, Serial ATA II, 250 Mo/s lecture, 90 Mo/s écriture), environ 220 euros TTC.

Le refroidissement

Nous rappelons que tous les processeurs que vous achetez en France sont vendus avec un radiateur capable de les refroidir. Si vous n'êtes pas très regardant sur le bruit et que votre boîtier est correctement ventilé, ils feront parfaitement l'affaire. Pour ceux qui préfèrent le silence, les énormes Ultra 120 et NH-U12P seront capables d'extraire au mieux la chaleur de votre processeur.

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/1366/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120 mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

Le moniteur

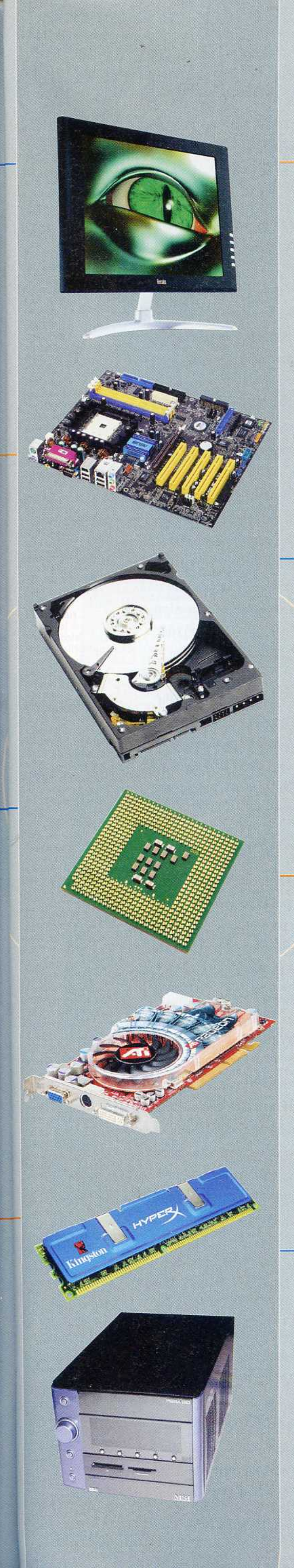
Les constructeurs d'écrans ont encore un tas de stocks et vous pourrez trouver de très bonnes affaires un peu partout. Bien sûr, les écrans 24 pouces à moins de 250 euros sont extrêmement sexy. Le joueur exigeant investira 25 euros de plus pour s'offrir le modèle E2400 de BenQ, le meilleur 24 pouces du genre. Pour les budgets serrés qui veulent un écran 16/9e 22 pouces, pensez au LG W2261V vendu pour seulement 170 euros.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 935BW (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1916w (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD Samsung T200 (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic VA2026w (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic VX2262wm (5 ms 16/10e), environ 220 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2253BW (5 ms, 16/10e), environ 230 euros TTC.

L'alimentation

Pas grand-chose à vous dire sur le sujet des alimentations, qui est aussi plat qu'un repas végétarien. 500 watts suffisent pour toutes les configurations, même si vous décidez de casser votre tirelire pour du matériel plus haut de gamme. Les alimentations de 1000 watts n'ont d'intérêt que si vous utilisez plusieurs cartes graphiques en simultanée. Mais franchement, si vous n'avez pas saisi que ce n'était pas le moment d'investir dans la carte graphique...

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W) ou BeQuiet Straight Power (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.



La carte mère

Si nous vous avons présenté en avant-première les Core i7 800 et leurs cartes mère P55, il faudra attendre encore un bon mois avant que vous puissiez mettre la main dessus. Donc, bien entendu, si ces bêtes de course vous tentent, l'attente sera de rigueur. Comme toujours si vous n'arrivez pas à vous décider chez AMD, l'Asus M4A79 est celle que l'on recommande chaudement. Avec un Phenom II, X3 c'est un couple aussi parfait que Yavin et son Poney...

Config 1 : Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G/Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros TTC.
Config 2 : MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5Q3 (Intel P45/Socket 775), environ 130 euros TTC.
Config 3 : Asus M4A79 Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P6T (Intel X58/Socket 1366), environ 200 euros TTC.

Le boîtier

Choisir un boîtier est pour beaucoup une question de goût. Nous n'aimons pas tous les mêmes choses, et libre à vous de choisir ce que vous voulez. On vous conseille tout de même d'éviter tout boîtier livré avec une alimentation. Pas par coquetterie, mais parce que ces alimentations sont d'une qualité plus basse que ce que vous trouverez conseillée dans notre Top. Attention aux fausses économies.

Config 1 : Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 2 : Antec Nine Hundred II (ATX, livré sans alimentation, 9 baies disques dur) environ 100 euros TTC.
Config 3 : Antec P182 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 130 euros TTC.

La carte vidéo

Ouh, les méchants gens d'AMD. Regardez à quel point ils assassinent les prix. Nvidia propose des rabais qui permettent de trouver parfois la GTX 260 à moins de 150 euros mais même quand vous trouvez des 4870 à 130 euros, franchement... Bon et on vous rappelle que d'ici très peu de temps (octobre), les Radeon HD 5000 débarquent. Donc on réfléchit à deux fois avant d'acheter. Et on n'achète pas.

Config 1 : ATI Radeon HD 4770 512 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC, Nvidia GeForce 8800/9800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4870 1 Go (PCI Express), environ 135 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 170 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4890 1 Go (PCI Express), environ 170 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 275 896 Mo (PCI Express), environ 200 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Malgré une augmentation de 10 euros, le graveur de DVD LG qui fait aussi lecteur de Blu-ray (et de HD DVD) reste ce qui se fait de mieux si vous aimez aussi regarder des films. Parce que si vous attendez des jeux PC sur Blu-ray pour acheter un tel lecteur, vous risquez de changer deux fois de PC entre-temps.

Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Sony Nec Optiarc AD-7170S (Serial ATA), environ 25 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 16x et Lecteur Blu-ray LG GGC-H20L (Serial ATA), environ 100 euros TTC.















Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez ?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

BROWSER GAME : Jeu jouable directement depuis votre navigateur Internet. Quake Live ou Ogame ne sont que deux exemples d'une liste infinie (en fait elle a une fin, mais pour l'image, je dois vous mentir).

BUNNY JUMP : Technique de déplacement propre à certains FPS, très employée dans Counter-Strike. Il s'agit de « strafer » (cf. Strafe) tout en sautant à intervalles réguliers. Bien utilisée, elle permet d'aller très, très vite.

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ses adversaires.

DLC : Downloadable Content ou contenu téléchargeable. Un DLC est généralement une mini-extension, souvent payante, pour un jeu téléchargeable directement sur Internet.

DPS : Dégâts par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

DPI : Dot per Inch ou Point par Pouce. Le DPI est une unité de mesure utilisée pour mesurer la précision et la vitesse d'une souris laser. D'ailleurs, si vous prenez toujours des headshots, ça n'est pas que vous êtes nul. C'est juste que votre DPI est trop faible. Enfin, moi, c'est ce que je dis.

ESCABEAU : Petite échelle qui n'a pas besoin de mur de soutien.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

FRAG : Un frag est un meurtre. Quand un joueur de Quake tue un adversaire, il le « frag ». Le frag étant uniquement un terme employé en FPS, il n'est pas interdit par la loi, contrairement au meurtre.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.

GEEK/GEEKETTE : Personne introvertie qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.

GRIND : Terme particulièrement utilisé dans les jeux de rôle en ligne qui désigne l'action de tuer des monstres à la chaîne ou à faire quête sur quête, dans le but de gagner de l'expérience le plus vite possible.

GROS BILL OU GROSBILL : Joueur de RPG qui cherche à rendre son personnage puissant au détriment de l'aspect roleplay du jeu. « Ce qui compte dans la vie, c'est d'avoir une grosse épée ».

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles, prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...

HARDCORE GAMER : Joueur touche-à-tout ou monomaniaque qui dilapide l'essentiel de son temps à jouer ou à s'informer sur ce qui sort. Il est souvent jeune, étudiant ou chômeur, et souffre de mal de dos.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

ITEM SHOP : En bon français Boutique d'Objets. Dans un MMO, un Item Shop permet d'acheter du matériel pour son personnage en payant de vrais euros. C'est grâce à ces boutiques que les F2P peuvent rester gratuits.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.

KRACOUKAS : Kracoukas désigne un pigiste mal rasé. Le « Kracou » peut utiliser une éponge pour tuer un ours de 96 manières différentes, mais il est incapable de boire 4 mojitos.

LAG : Temps de latence. Décalage entre les données de votre PC et du serveur de jeu. Si durant une partie online votre perso tire avec un temps de retard sur votre clic, vous subissez un lag.

LOCALISATION : Adaptation d'un jeu à un marché étranger. Localiser un jeu revient en gros à traduire ses textes et à doubler les voix des personnages.

MACRO : Je ne pense pas pouvoir définir ce mot sans parler de variable, de métaprogrammation ou encore de ma grand-mère. Laissez tomber.

MOD : Programme qui modifie l'aspect et/ou le gameplay d'un jeu dont il reprend le moteur. Par exemple, Counter-Strike est un mod pour Half-Life qui change toutes les règles du soft original.

NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.

PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.

PNJ : Personnage non Joueur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.

REJOUABILITÉ : Capacité d'un jeu à pouvoir offrir une expérience différente à chaque nouvelle partie. Moins un jeu est linéaire, plus il est rejouable. Il va sans dire que ce mot n'est absolumineusement pas français, alors ne l'employez pas devant Bernard Pivot.

ROCKET JUMP : Figure technique répandue dans les FPS, qui consiste à tirer une roquette à ses pieds pendant un saut pour propulser son personnage dans les airs.

RPG : Role Playing Game. JdR en français. Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.

STRAFE : Dans un FPS, un strafe est un déplacement latéral associé à une seule touche du clavier. « Strafer » libère des doigts pour plein d'autres actions, et évite de vous faire passer pour un handicapé moteur.

STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TROLL : Dans le jargon, un troll est une provocation polémique argumentée ou non, souvent caractérisée par une fantastique mauvaise foi. Allez sur le forum officiel Xbox pour poster « le PC est la meilleure machine de jeu » et voilà, vous tenez un beau troll.

WATERCOOLING : Système de refroidissement liquide pour CPU. Infiniment moins bruyant qu'un banal ventilateur, ces systèmes coûtent aussi bien plus cher.

1000 VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au 81122
+ DE VIDÉOS: VIDEOS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !






NEW! 560 434 Scarface: Mafiosi
NEW! 560 435 Manga: Bleach
560 436 Mr Bean: Coincé dans votre mobile!
NEW! 560 437 Mr Bean: A l'hôpital
560 438 Tuning et jolies filles!
560 439 Âge de glace 2: Extrait 2

10 000 SONNERIES

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS 560510 au 81122 pour Ta main

+ DE SONNERIES: Titre ou Genre ou SON au 81122
Exemples: DrHouse au 81122, Rap au 81122 ou SON au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !

RAP, RNB
- Battlefield NEW 560 440
- Boom boom pow 560 441
- Ça fait mal 560 442
- Candy shop 560 443
- Célébration 560 444
- Dans la minute NEW 560 445
- Double poney NEW 560 446
- Du ferme 560 447
- Façon Sex 560 448
- Fous ta cagoule 560 449
- Halla Halla NEW 560 450
- Hamdoulah ça va 560 451
- Hot stuff 560 452
- Hotel room service NEW 560 453
- I don't need a man 560 454
- I know you want me 560 455
- Jai Ho! (You Are My Destiny) 560 456
- Ma soeur 560 457
- Make her say NEW 560 458
- Même pas fatigué 560 459
- Molotov 4 NEW 560 460
- My love 560 461
- Pitbull NEW 560 462
- So fine NEW 560 463
- Soirée ratée NEW 560 464
- Still D.R.E. 560 465
- Wé wé wé 560 466

POP, ROCK
- 19-2000 560 467
- 20 years 560 468
- Ayo technology 560 469
- Bad 560 470
- Billie Jean 560 471
- Criminal NEW 560 472
- Hot 'n cold 560 473
- Hotel California 560 474
- Know your enemy NEW 560 475
- Le grand soir NEW 560 476
- Like a hobo 560 477
- Thriller 560 478

MÉTAL, HARD ROCK
- Back in black 560 479
- Hell bells 560 480
- Highway to hell 560 481
- Nothing else matters 560 482
- Thunderstruck 560 483

VARIÉTÉS
- 5ème Symphonie 560 484
- Si tu pouvais fermer ta gueule 560 485
- Alison NEW 560 486
- Allumer le feu 560 487
- Cry cry NEW 560 488
- Hallelujah 560 489
- J'ai demandé à la lune 560 490
- L'aigle noir NEW 560 491

VARIÉTÉS (suite)
- L'ombre et la lumière NEW 560 492
- La musique dans la peau NEW 560 493
- Lady Melody 560 494
- Les Corons NEW 560 495
- Liberta 560 496
- Little dolls 560 497
- Mozart-Tatoue moi 560 498
- Nuages NEW 560 499
- Rayon de soleil 560 500
- Rue des étoiles 560 501
- Ta main 560 502
- Toi + Moi 560 516

TOP!
TOP au 81122: top permanent!
- Lady Melody 560 503
- Ça m'énerve 560 504
- Boom boom pow 560 505
- Laisse-toi aller bébé 560 506
- Thriller 560 507
- Célébration 560 508
- I know you want me 560 509
- Ta main 560 510
- Billie Jean 560 511
- Without you (perdue sans toi) 560 512
- NCIS 560 513
- Les Experts (CSI)-Miami 560 514
- Dr House 560 515

DANCE, ELECTRO
- Ça gère NEW 560 517
- Ça m'énerve 560 518
- Day n' nite 560 519
- I gotta feeling NEW 560 520
- Miss France NEW 560 521
- No stress NEW 560 522
- Poker face 560 523
- When love takes over 560 524
- Without you (perdue sans toi) 560 525

ZOUK, REGGAE
- Laisse-toi aller bébé 560 526
- Tu veux mon zizi 560 527

ITALIE, LATINO
- Loba NEW 560 528
- Ti amo 560 529

RAÏ, ORIENTAL
- Baida mon amour NEW 560 530
- El Salam Alaikoum NEW 560 531
- Près de toi 560 532
- Ya rayah NEW 560 533

CINÉ, TV
- 24h-Sonnerie CTU 560 534

CINÉ, TV (suite)
- Amicalement vôtre 560 535
- Benny Hill 560 536
- Bob l'éponge 560 537
- Chapi Chapo NEW 560 538
- Desperate Housewives 560 539
- Dr House saison 1 560 540
- Dr House 560 541
- Dragon Ball GT 560 542
- Dragon Ball Z 560 543
- Full metal alchemist 560 544
- Ghost 560 545
- Grey's anatomy 560 546
- GTO 560 547
- Heroes VF 560 548
- James Bond 560 549
- L'exorciste 560 550
- La 7ème compagnie 560 551
- La panthère rose 560 552
- La soupe aux choux 560 553
- Le bon, la brute et le truand 560 554
- Le gendarme de St-Tropez 560 555
- Le Parrain 560 556
- Le seigneur des anneaux 560 557
- Les aventures de Rabbi Jacob 560 558
- Les bronzés font du ski 560 559
- Les Enfoirés 09-Ici les Enfoirés 560 560
- Les Experts (CSI)-Miami 560 561
- Les frères Scott 560 562
- Les Simpson 560 563
- Les tontons flingueurs 560 564
- Mac Gyver 560 565
- Midnight Express 560 566
- Mission Impossible 560 567
- Naruto 560 568
- Naruto Shippuden 560 569
- Naruto-Go 560 570
- NCIS 560 571
- Neuilly sa mère NEW 560 572
- Pirates des Caraïbes 3 560 573
- Plus belle la vie 560 574
- Prison Break S1 NEW 560 575
- Pulp Fiction 560 576
- Resident evil 560 577
- Rocky III-Eye of the tiger 560 578
- Sex & the City la série 560 579
- Titanic 560 580
- Top Gun 560 581
- Twilight-Bella's lullaby 560 582
- Twilight-Decode 560 583
- X-Files NEW 560 584

PUBS TV
- Chanel N°5 09 560 585
- Dim 560 586
- Vittel 09-Oua Oua 560 587

FÊTES
- J'ai la... qui colle 560 588

HYMNES, RÉGIONS
- Hymne Basque 560 589
- Hymne Breton 560 590
- Hymne France-La Marseillaise 560 591
- Hymne Italie 560 592
- Le chant des partisans NEW 560 593

1000 SONNERIES HUMOUR

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS 560607 au 81122 pour Loup hurlant

+ DE SONNERIES HUMOUR: BRUITAGES au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !

- Alarme guerre spatiale NEW 560 594
- Attention, chat méchant! NEW 560 595
- Bébé mort de rire 560 596
- Bébé qui parle 560 597
- Bébé se marre NEW 560 598
- BigZ: "T'as un texto" NEW 560 599
- Bisous de femme 560 600
- Bruits érotiques 560 601
- Cris de mouettes NEW 560 602
- Festival de pets 560 603
- Fou rire de bébé 560 604
- Grognements de fauve 560 605
- Klaxons de mariage NEW 560 606
- Loup hurlant NEW 560 607
- Loups qui hurlent à la mort 560 608
- Mitrailleuse lourde 560 609
- Moteur de Ferrari 560 610
- Musique des îles 560 611
- Musique extraterrestre NEW 560 612
- Pets 560 613
- Portable pervers NEW 560 614
- Poulet en délire NEW 560 615
- Réveil militaire 560 616
- Solo de batterie 560 617
- Son rigolo cartoon NEW 560 618
- Star Wars-Combat au sabre laser 560 619
- Ultrasons extraterrestres 560 620
- "Allo! Ici la gendarmerie!" 560 621
- "Décroche biloute! " (Ch'ti) 560 622
- "Décroche ou j'le pète!" (hystérique) 560 623
- "Décroche!" (Mafieux) 560 624
- "Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." NEW 560 625
- "Dicroche mon fils, c'i ta mère" 560 626
- "Je réponds pas aux cons..." 560 627
- "Moi j'ai un texto" (Moqueur) 560 628
- "T'as un texto" (Hystérique) NEW 560 629
- "Wesh ma couille! Bien ou bien?" 560 630

1000 LOGOS PRÉNOM

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122
Exemple: 560722Esmeralda au 81122
+ DE LOGOS PRÉNOM: PRENOMS au 81122 pour choisir dans tout le catalogue !






NEW! 560 719 Cécile
NEW! 560 720 Cassandra
NEW! 560 721 Nicole+Carlo
NEW! 560 722 Esmeralda
560 723 Laureline
NEW! 560 724 Carole+Loic
560 725 Julien
560 726 SYLVAIN
NEW! 560 727 Bruno
NEW! 560 728 Morgane

*Tarifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/mn - 31313: sms non surtaxé.
81122: 3 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!
83111: 4,5 €+prix du sms. 1 seul sms par téléchargement!

SMS+

Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant de télécharger!

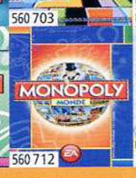
Pixtel

INFORMATIONS CONSOMMATEUR

1900 JEUX MOBILES

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 83111
Exemple: envoyez par SMS 56064[...] au 83111 pour Le Juste Prix Delu[...]
+ DE JEUX: JEUX au 83111 pour choisir dans tout le catalogue

560 631, 560 632, 560 633, 560 634 NEW!, 560 635, 560 636, 560 637, 560 638, 560 639 NEW!
560 640, 560 641, 560 642, 560 643 NEW!, 560 644, 560 645, 560 646, 560 647 NEW!, 560 648
560 649, 560 650, 560 651 NEW!, 560 652, 560 653, 560 654, 560 655 NEW!, NEW! 560 656, 560 657
560 658 NEW!, 560 659 NEW!, 560 660, 560 661 NEW!, 560 662 NEW!, 560 663, 560 664 NEW!
560 665, 560 666, 560 667, 560 668, 560 669, 560 670 NEW!, 560 671, 560 672, 560 673
560 674, 560 675, 560 676, 560 677, 560 678, 560 679, 560 680 NEW!, 560 681 NEW!, 560 682
560 683 NEW!, 560 684 NEW!, 560 685, 560 686 NEW!, 560 687, 560 688 NEW!, 560 689 NEW!, 560 690, 560 691 NEW!
560 692, 560 693, 560 694, 560 695, 560 696, 560 697, 560 698 NEW!, 560 699, 560 700
560 701 NEW!, 560 702 NEW!, 560 703, 560 704 Block Breaker 2, 560 705 Puzzle Bobble Evolution, 560 706, 560 707, 560 708, 560 709 NEW! Party Solitaire 16en
560 710, NEW! 560 711, 560 712, NEW! 560 713, NEW! 560 714, 560 715, 560 716, 560 717, 560 718







persomobiles

81122* 0899 706 222*
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*

COMMENT TÉLÉCHARGER ?
SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 560511 au 81122 pour la sonnerie Billie Jean.
TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider

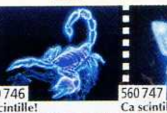
8000 LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER par SMS: Référence au 81122
Exemple: envoyez par SMS 560738 au 81122 pour Chat mystiq[...]
+ DE LOGOS: LOGOS au 81122 pour choisir dans tout le catalogu[...]

Ce logo s'anime sur votre portable !

























NEW! 560 729
560 730
560 731 Il remue la truffe!
560 732 Il renifle votre écran!
NEW! 560 733
NEW! 560 734
560 735
560 736 Il dégivre votre écran!
560 737
NEW! 560 738
NEW! 560 739
560 740 Il pète, c'est trop mignon!
NEW! 560 741 Ce Ying Yang brille!
NEW! 560 742
560 743
NEW! 560 744 Ces yeux bougent!
560 745 Votre écran plein de pipi!
560 746 Il scintille!
560 747 Ca scintille et ça vole!
560 748 Tout doux, le tigre...
560 749 L'harmonie parfaite!
560 750 Peter Pan: Clochette scintillante
NEW! 560 751 Fée Clochette: Malicieuse
NEW! 560 752 Forever Friends: Lettre d'amour
NEW! 560 753 Là-haut: Carl ballons
560 754 Rémy coincé dans votre mobile
560 755 Winnie: Bébés
560 756 Mickey+Minnie: Bisou[...]
560 757
560 758 Il projette des éclairs
560 759 Il dévore votre écran!
NEW! 560 760 Ce crâne apparaît
560 761 Il se métamorphose!
NEW! 560 762 Hugo déchire votre écran!
560 763 Clochette se promène!
560 764 ForeverFriends: Amou[...]
560 765
560 766
560 767 Votre écran est embué...
560 768 L'idéogramme "Amour" devient un coeur!
560 769
NEW! 560 770
560 771 Ce Hummer explose l'écran!
560 772